LE MAGAZINE DU JEU SUR INTERNET

2 CD-ROM offerts

<Games.net>

Gen4 HORS-SÉRIE

PC CD-Rom

SUR LES CD

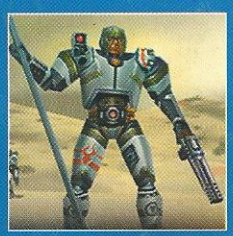
Les démos de :

- HALF-LIFE
  + patchs et mods
- QUAKE III
  + maps et skins
- TOURNAMENT
  + maps, patchs et outils

LA VERSION 7.1
DE COUNTER-STRIKE + BOTS,
MAPS, MODS, SKINS ET OUTILS

CADEAU

1 GRAND JEU COMPLET



TRIBES
LE jeu de guerre futuriste sur le Net

GUIDE DE JEU

- Counter-Strike
- Everquest
- Asheron's Call

ET AUSSI...

Neverwinter Nights • Everquest : Scars of Velious • Shadowbane • Anarchy Online • Age of Empires : The Conquerors • Ultima Online : Renaissance

DOSSIER

Câble vs ADSL

BELGIQUE : 250 BEF • DOM/TOM 35 FF

L 8699 - 1 H - 35,00 F - RD

COMPUTEC MEDIA

COMPUTEC MEDIA FRANCE

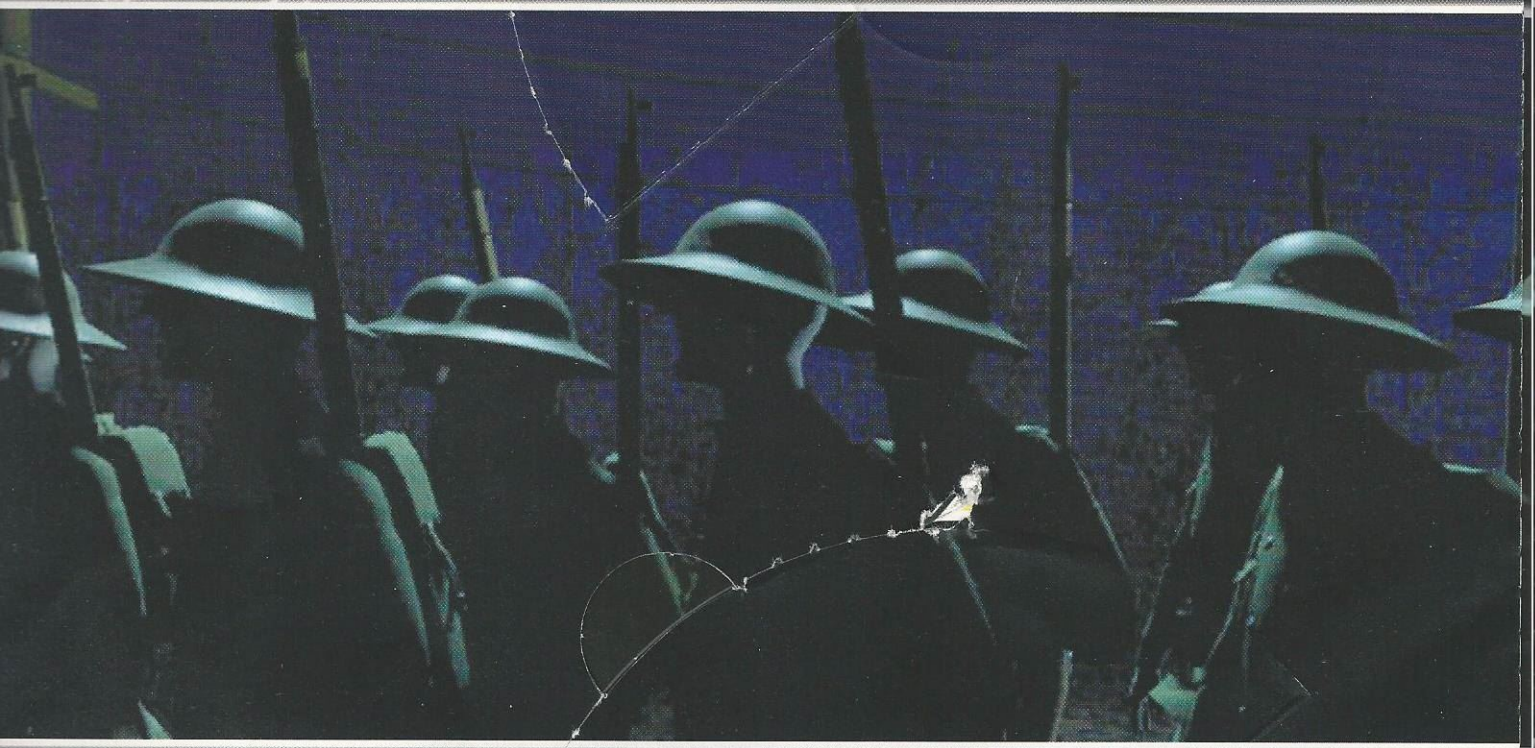
Tribes 2

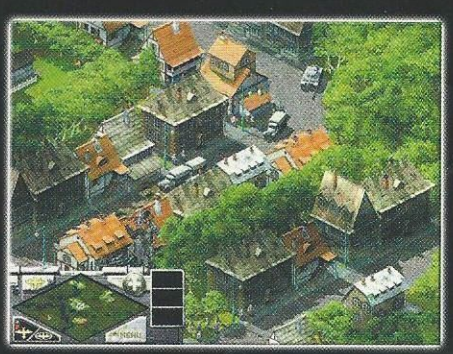
La référence du combat tactique

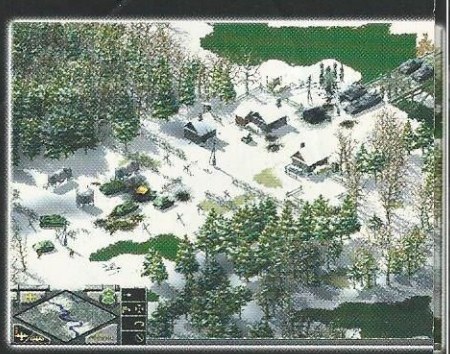
SUDDEN STRIKE

OCTOBRE 2000

LA GUERRE PEUT COMMENCER







Débarquez vos troupes, prenez d'assaut les positions stratégiques, remportez des batailles d'anthologie, bombardez et parachutez vos troupes d'élite derrière les lignes ennemies. Tout ce dont vous avez rêvé pour un jeu de stratégie temps réel est dans Sudden Strike.

Sudden Strike, c'est le grand spectacle à l'état pur, la guerre comme jamais un jeu PC ne vous l'avait proposée jusqu'ici : un réalisme éblouissant, des graphismes somptueux, une jouabilité exemplaire, des cartes d'une taille impressionnante, un nombre gigantesque d'unités et des combats d'une intensité rare .

cdv

LA GUERRE A DEJA COMMENCE SUR:

GOA
Tous les jeux, tous les joueurs
www.goa.com

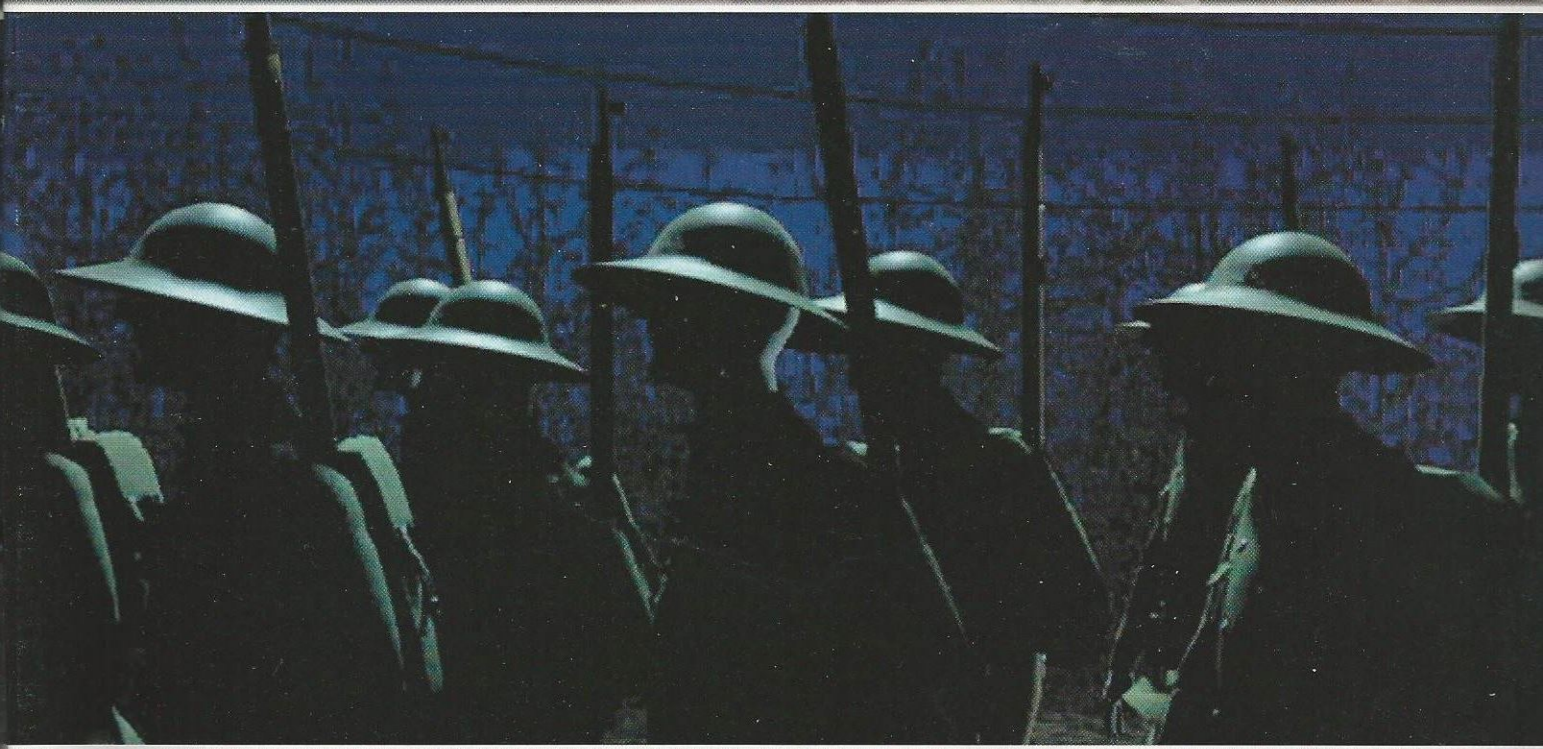
"Je suis encore sous le choc, un jeu de stratégie temps réel qui fera date !"
Jeux mag.com

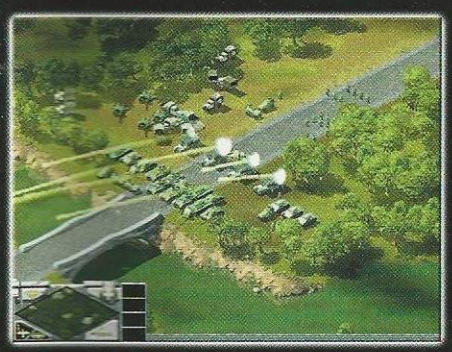
Plus fort que " il faut sauver le soldat Ryan ™"
PC Jeux

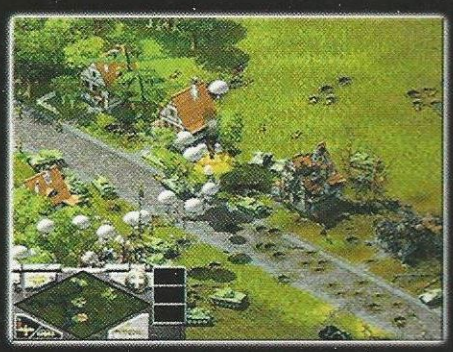
"L'un des plus gros jeux de cette rentrée 2000 "
Hardcore-gamers.com

"Sudden Strike ne laissera derrière lui que ruines et cendres... entre Age of empires ™ et commandos ™"
PC Team

"Les missions que j'ai pu essayer m'ont convaincu que Sudden Strike est l'une des plus grosses surprises de l'année"
PC FUN







Sudden Strike vous plonge en totale immersion dans la plus terrible guerre du millénaire : La seconde guerre mondiale.

- Jusqu'à 1000 unités à gérer en temps réel
- Reproduction réaliste de toutes les unités originales.
- Ponts, maisons, fortifications...,tout peut être détruit.
- De nombreuses missions riches et variées.
- Mode multijoueurs (Jusqu'à 12 joueurs par partie).
- Des cartes gigantesques
- Une interface simple et efficace pour une jouabilité exemplaire.
- Des scènes de combat d'un réalisme époustouflant .
- Armées françaises, anglaises, américaines, allemandes et russes.
- Ni seau à porter, ni truelle à tenir mais de l'action pure et explosive.

Enrôlez vous dès aujourd'hui ! toutes les infos, démos, concours sur le site officiel

www.suddenfrance.com

FOCUS

Sommaire Games.net N°1

Magazine

CD-ROM
Tout ce dont vous avez besoin pour jouer en réseau est sur notre CD (dont la version 7.1 de Counter-Strike !). p. 6

News
Les prochains jeux *on-line* et réseau vous sont présentés ici. On y parle également de jeux gratuits... p. 8

Suivi réseau
Une sélection des meilleurs *mods* pour deux des jeux les plus joués sur le Net : Half-Life et Quake III. p. 70

Pratique
Pour s'équiper en matériel, indispensable au *on-line-gamer*, et pour apprendre comment fonctionne PingTool. p. 90

Communauté
Des salles de jeu en réseau, un calendrier des Lan parties et les adresses des portails de jeu. p. 96

Previews

Tribes 2
Des soldats qui s'affrontent sur le Net, des modes de jeu à gogo, des graphismes somptueux : c'est Tribes 2. p. 14

Neverwinter Nights
Tout savoir sur le fils de Baldur's Gate II, qui sera surtout jouable *on-line* : un hit en puissance ! p. 18

Shadowbane
Enfin des développeurs qui prennent le PvP au sérieux. Eh oui, ici, vous n'affrontrez que des joueurs humains... p. 22

Anarchy Online
L'un des univers permanents les plus connus. Et pour cause, la science-fiction n'est pas courante... p. 26

Everquest : Scars of Velious
Le prochain *data-disk* d'Everquest comportera un monde glaciaire très dangereux : avant-goût. p. 30

Starpeace
Le pendant *on-line* de Sim-City. Faites prospérer votre corporation et lancez-vous dans la politique. p. 32

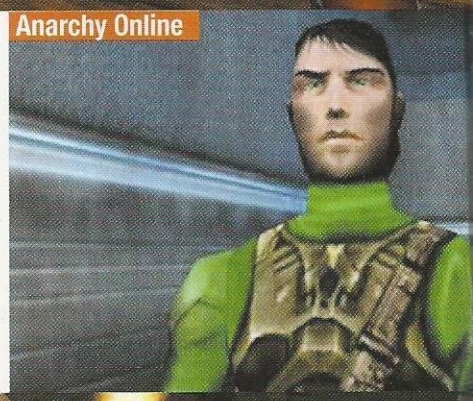
Neocron
Seuls les plus démunis sont encore sur Terre et malheureusement, vous en faites partie. p. 34

Forteresse
Un univers permanent français qui vous plonge dans une ambiance médiévale... Siège de château en vue ! p. 36

World War II Online
Si vous avez toujours rêvé de revivre la Seconde Guerre mondiale, c'est par ici que ça se passe ! p. 38

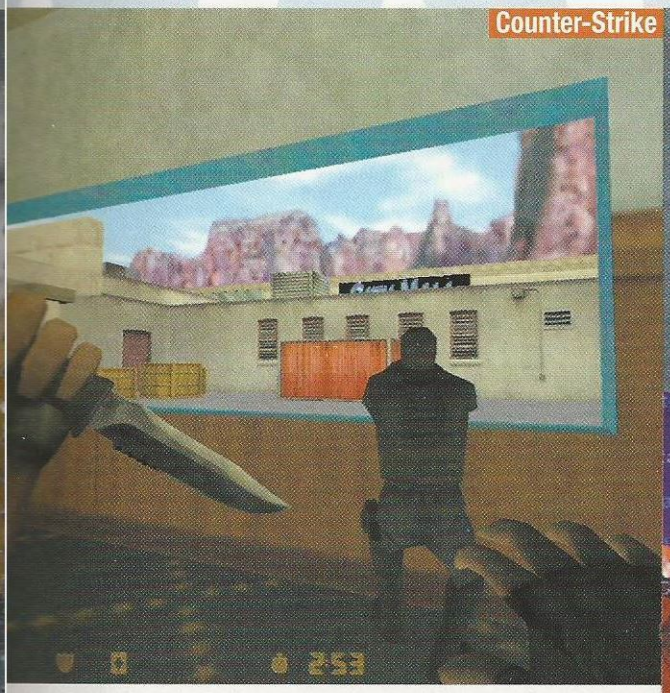
Sovereign
Un univers semi-permanent dans lequel vous allez vivre des guerres sans merci ! p. 40

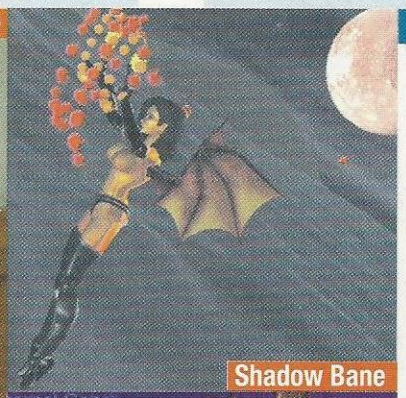
Atriarch
Pour la première fois, vous allez entrer dans la peau d'un *alien* et non dans celle d'un humanoïde. Génial ! p. 42

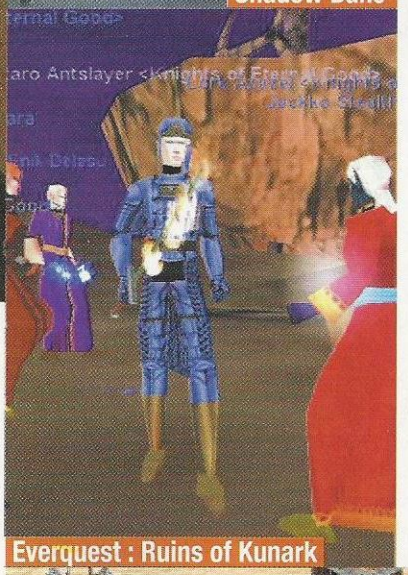


Games.net (hors-série Gen4 PC) 261, rue de Paris, Im. Le Méliès 93556 Montreuil CEDEX - France Tél. : 01 49 93 49 00 - Fax : 01 49 93 49 49. Site : www.gen4pc.com **Direction Computec Media France** Président-directeur général : Christian Geltenpothe. Directeur général (éditorial) : Didier Latil. Directeur général (finances) : Enno Eiche. **Rédaction** Directeur des rédactions et rédacteur en chef : Olivier Canou. Rédacteur en chef adjoint : Sébastien Tasserie. Secrétaire général de rédaction : Julio Ballester. 1re secrétaire de rédaction : Sophie Grimaud. Secrétaires de rédaction : Christine Kerfant et Stéphane Moreau. Chef de rubrique : Luc-Santiago Rodriguez. Rédacteurs : Frédéric Dufresne, Rémy Goavec. Media master : Jean-Luc Lamau. Photographe-iconographe : Jérôme Sonnet. Ont participé à ce numéro : Khéridine Mabrouk, Thomas Diouf et Loïc Claveau. Directeur artistique : Frédéric Cauchy. Maquette : Régis Paillard et Olivier Beck. **Publicité et marketing** Directeur commercial : Thierry Boyer. Chefs publicité : Anne Giudicelli et Grégory Bollach, assistés d'Aurélie Morere. Assistant Marketing : Stéphane Lebrun. **Diffusion** Responsable de la diffusion : Chrystele Bono. **Fabrication** Directeur technique de la rédaction : Julio Ballester. Responsable pré-presse : Mireille Mugneret. **Multimédia** Directeur : Jean-Luc Lamau. **Finances et administration** Chef comptable : Kiririthmony Mao. Comptabilité fournisseurs & clients : Carole Cerci. Assistante ressources humaines : Sophie Badet. **Systèmes d'information et centre d'essai matériel** Directeur : Jean-Frédéric Bruzek. **Régie numérique (CD-ROM, Internet)** : Impact Media (www.impact-media.fr) P.-D.G. : Claude Flammia. Chargé de clientèle : Martin Fraenkel (poste : 3233 - martin@impact-media.fr). 38, rue Garibaldi - 93108 Montreuil. Tél. : 01 49 88 32 32. Tél. : 01 49 88 32 42. *Games.net* est édité par Computec Media France au capital de 56 250 000 F. P.-D.G. : Christian Geltenpothe. (Principal actionnaire : Computec Media France) Siège : 261, rue de Paris, Im. Le Méliès - 93556 Montreuil CEDEX - France. Commission paritaire : 1204 K 69731 ISSN en cours - Dépôt légal 4e trimestre 2000. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que « les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration », toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal. Crédits photos et © CopyrightDR : tous droits réservés. Imprimé par Quebecor à Torcy.


Counter-Strike


Shadow Bane


Everquest : Ruins of Kunark

Édito

Recoucou, c'est nous !

Ça faisait un moment que l'équipe de *Gen4PC* ne vous avait pas parlé de jeux *on-line* de façon spécifique. Près de deux ans en fait, depuis un hors-série daté de 1998. À l'époque, certains nous avaient traités de fous, que le jeu *on-line* ça ne marcherait jamais et ceci cela... Au final, la mode actuelle des magazines de jeux *on-line* semble nous donner raison... Everquest, *mods* tels que Counter-Strike, Asheron's Call, Ultima Online, Tribes ; les succès ne se comptent plus.

Il était donc temps de consacrer un nouveau hors-série au sujet afin d'établir un état des lieux sur les projets fabuleux (et je pèse mes mots) qui sont en cours de développement un peu partout à travers le monde : Asie, États-Unis et aussi France, avec, par exemple, un jeu comme Forteresse qui risque de faire parler de lui. En échange (en plus d'acheter ce magazine), nous vous demanderons une faveur : faites-nous part de vos commentaires sur ce hors-série (à l'adresse suivante : teignard@pressimage.fr) qui, s'il répond à vos désirs, pourrait bien avoir des petits frères dans un futur proche.

Olivier Canou

The Age of Empires : The Conquerors

Tests

Counter-Strike 7.1
L'un des jeux les plus joués sur le Net enfin testé dans un magazine : attention, l'addiction est proche ! p. 46

Everquest : Ruins of Kunark
Le *data-disk* tant attendu pour l'un des pionniers de l'univers permanent en 3D. p. 52

Asheron's Call
Le concurrent direct d'Everquest a fait de nombreux émules : lorsque l'élève dépasse le maître. p. 58

Ultima Online : Renaissance
L'ancêtre du jeu de rôle *on-line* est encore bien vivant et sort enfin en France après deux ans d'existence ! p. 62

Age of Empires : The Conquerors
Si vous aimez les grandes batailles rangées, les sièges et les affrontements de chevaliers à plusieurs, foncez ! p. 66

La Quatrième Prophétie
Un univers permanent entièrement en français et gratuit ? Mais oui, c'est possible et nous avons essayé ! p. 68

Sujets

Câble vs ADSL
Vous cherchez une connexion à haut débit et vous hésitez ? Ce dossier vous aidera à faire votre choix. p. 76

PvP
Pour tout savoir sur les combats entre joueurs et faire enfin la distinction entre le PvP et le PK. p. 80

Guides de jeu

Everquest
Voici le guide indispensable à tout *newbie* se plongeant dans le monde cruel d'Everquest. p. 82

Asheron's Call
Le PvP (joueur contre joueur) est à réserver aux initiés... Sauf si vous lisez notre guide ! p. 84

Counter-Strike
Pour connaître toutes les tactiques à employer pour faire gagner votre équipe sur la carte de_dust. p. 86

Le CD-ROM
Tout pour le Net

Bienvenue sur nos CD consacrés entièrement, exclusivement voire même uniquement aux jeux *on-line*. Histoire de ne pas perdre les bonnes habitudes, vous aurez droit comme toujours à un jeu complet, l'excellent Tribes, à plusieurs démos et surtout à une flopée de *goodies*. Allez, suivez le guide.

BIG GUNS Bien que légèrement plus subtils que Quake III, les affrontements de Tournament n'en restent pas moins hyper violents.

Pour les nouveaux venus, nous commencerons par l'incontournable Half-Life. Cette démo est en fait un niveau totalement original, spécialement réalisé afin de vous donner une idée générale de ce que l'on peut faire dans le jeu. Si après cela, vous ne vous le procurez pas, il est temps de prendre rendez-vous avec le médecin, d'autant qu'il est essentiel pour pouvoir s'essayer au meilleur des *shoots* 3D Multijoueur : le bien nommé Counter-Strike !

D'ailleurs, vous trouverez la version 7.1 de ce dernier ainsi qu'une sélection de *maps*, *skins*, *goodies*, etc. Au fait, contrairement à ce que vous trouverez dans l'interface, nous n'avons pas eu la place de mettre les *mods* Solo indiqués. Pour la prochaine fois peut-être. Par contre, vous trouverez les *mods* Multi Firearms et Wizar Wars décrits dans le magazine.

Continuons donc avec le roi du Deathmatch sous amphets : Quake III le magnifique. Cette démo vous propose plusieurs *maps* mais elle n'est, a priori, pas jouable sur le Net. Il faudra vous contenter des *bots*, ce qui n'est déjà pas si mal. Petite précision, parmi les *maps* se cachent deux *mods*, Rocket Arena et Quake III Fortress, que nous avons

Contenu du CD

•COUNTER-STRIKE
Counter-Strike 7.1 full

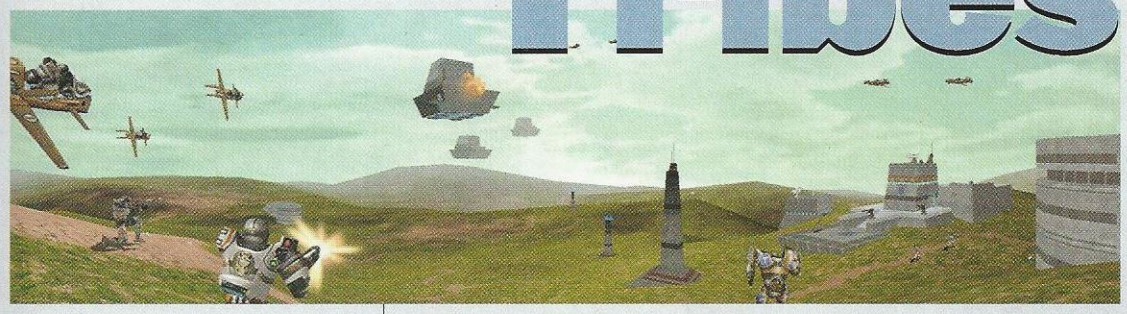
Bots
Android_Alpha21
Hypdb1
RamboT_1.0
Realbot_alpha2
Swatb1a

Map
Cs_assault2k
Cs_bankjob
Cs_cairo
Cs_cargo
Cs_church
Cs_desperado
Cs_manor
Cs_matrixAT
Cs_mitternacht
Cd_oswald
Cs_rb6ship
Cs_robbery
Cs_shadow
Cs_siege_apc2
Cs_terror_hq
Cs_uwlab
Hostagedown
Pa_fact
St_bessjump
St_pacman >>

PAS DE PITIÉ Laissez tomber la négociation, avec ces terroristes, il faut être sans pitié !

Jeu complet

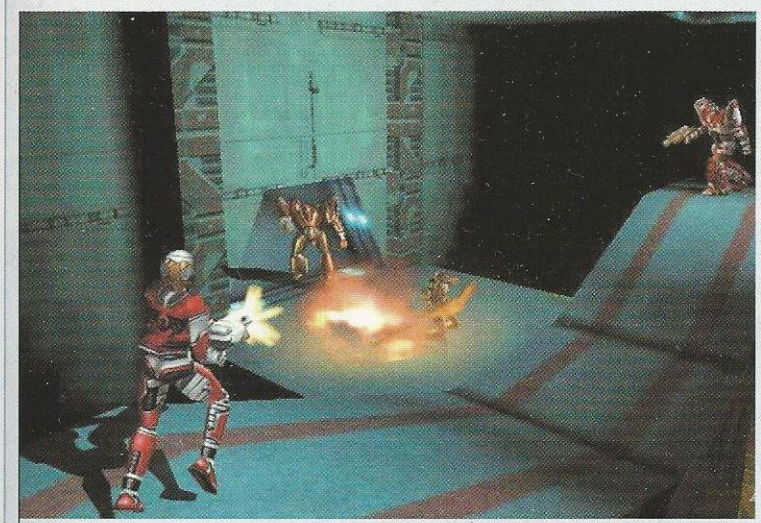
Starsiege Tribes



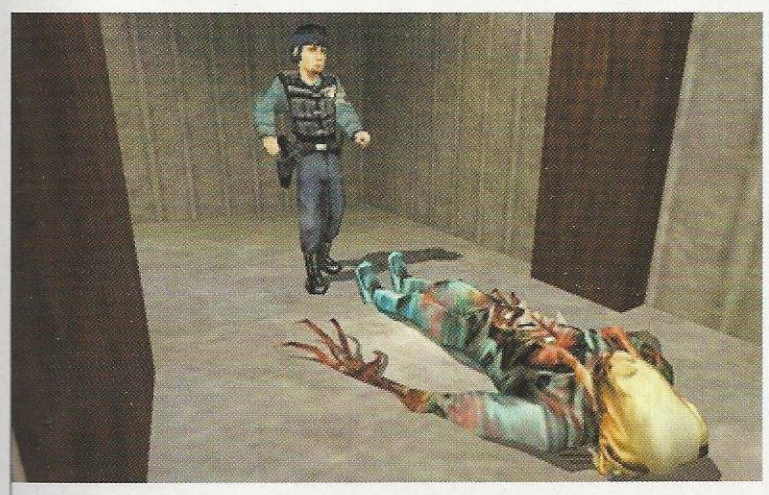
À L'ASSAUT **Une attaque massive et coordonnée, au sol comme dans les airs, c'est la clef du succès dans Starsiege Tribes.**

En attendant le très prometteur Tribes 2, nous vous proposons le premier Starsiege Tribes.
Dans un futur lointain, plusieurs clans se livrent une bataille acharnée pour la domination d'une planète. Développé par Dynamix, ce jeu avait révolutionné le genre du *shoot* 3D, par son approche Multijoueur. Enrôlé dans un squad de taille conséquente (34 joueurs en simultané), vous devez travailler en équipe pour atteindre des objectifs précis : capture de drapeau, domination de territoires ou destruction d'objectifs. Rien de bien original sauf que les conflits se déroulent sur des *maps* d'une taille gigantesque. On passe sans transition de l'intérieur des bases à de vastes étendues extérieures où les combats à distance et les armes à effets de zone ont la part belle. Selon votre classe d'armure (légère, moyenne ou lourde), vous aurez accès à différents équipements et c'est évidemment une équipe homogène qui a le plus de chance de l'emporter.
Pour soutenir votre action, vous pouvez faire appel à l'aviation qui fera une reconnaissance du terrain, détruira des défenses adverses ou transportera certains de vos coéquipiers vers une zone précise.
Une jouabilité riche mais accessible, des graphismes réussis tournant sur une petite config, des cartes bien architecturées et un système de connexion simple, c'est ce que vous découvrirez avec cette toute dernière version de Starsiege Tribes. ●

© 1999 Sierra On-Line Inc. - ® et TM sont des marques déposées ou enregistrées de Sierra On-Line Inc. Bellevue WA 98007. Tous droits réservés.



QUARTIER GÉNÉRAL **Les transitions intérieur/extérieur se font sans aucun chargement mais attendez-vous à une certaine résistance.**



RAIDE DEAD **Les gardes vous fileront gentiment un coup de main pour descendre les pauvres types infectés par les *aliens*.**

aussi disséqués dans ces pages.

Terminons avec la grosse surprise de l'année dernière : Tournament, qui pour bien des joueurs est aussi bon (voire mieux) que Quake III. Vous pourrez vous essayer à différentes cartes et différents types de jeu.

Une fois encore, impossible de tenter l'aventure sur le Net avec cette version mais la fabuleuse intelligence artificielle des *bots* vous donnera du fil à retordre. Désolé pour les fans mais les *goodies* ne sont pas spécialement nombreux. On se rattrapera lors du prochain hors-série promis, juré et... désolé pour votre pull. ●

- Frédéric Dufresne

Contenu du CD

>> Outils
PingTool
CSCurIco
HImviewer12
QSB19

Skins
Armes :
Cobalt_cs7
et 51 *skins*
Équipement :
C4, flashbang,
HE grenade et
Smoke Grenade
Personnages :
35 *skins*

Sprites
Viseurs et HUD

•HALF-LIFE
Démo Half-life

Mods
Firearms 2.3
Wizard Wars
bêta 2.5

Patchs
Half-Life 1.1.0.1
update

•QUAKE III

Quake III Demo
Éditeur :
Q3toolsetup
Patch :
Q3PointRelease
_125

Map
Building
Deserted
Fiab2-dm1
Fire
Jackflash
Phlxydm
Q3fortress
beta1e
Q3slacker
QuartZ
Ra310cl

Skins
44 personnages
skinmap099b2

•TOURNAMENT

Utdémo348

Maps
UTBonusPack
UTInoxxPack

Patchs
Utpatch428

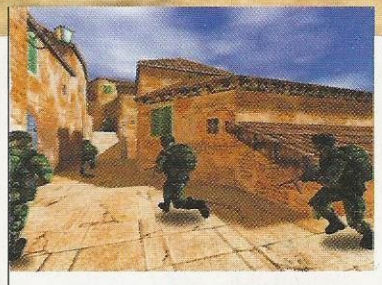
Outils
DirectX7
Windows Media
Player
Winzip80

Sœur frag, ne vois-tu rien venir ?

La suite de Team Fortress Classic se fait désespérément attendre !

LES YEUX PLUS GROS QUE LE VENTRE Pour s'attaquer comme ça à un tank, il faut être fou ou avoir un plan derrière la tête.

C'est la larme à l'œil que l'on se souvient de la sortie du *mod* Team Fortress ayant révolutionné le *shoot* Multijoueur, avec son approche reposant sur le travail d'équipe. Depuis plus de deux ans, ses développeurs embauchés par **Sierra** s'attèlent à une suite. **Team Fortress 2** devrait renforcer l'aspect coopératif en proposant 12 « professions » (médic, *sniper*, espion, commando, ingénieur, etc.) dont deux spéciales : l'officier qui « boostera » les capacités des soldats proches et surtout, le commandant qui survolera le champ de bataille en « ghost » pour coordonner les attaques. On se rapproche vraiment de la stratégie. Les missions iront de l'escorte à la destruction, en passant par l'assaut, et l'on devrait pouvoir piloter des véhicules. Il ne manque qu'une date de sortie. **www.sierrastudios.com/games/teamfortress/**



I NEED BACKUP Avancer de façon coordonnée sera la clé du succès.

Réservé à l'élite

À l'instar de l'ancestral et légendaire Elite, Jumpgate, le nouveau jeu *on-lirie* de Netdevil, nous placera aux commandes d'un vaisseau spatial dans un gigantesque univers (119 secteurs, 11 stations et trois espèces). Il y sera possible de commercer, guerroyer et amasser un max d'argent pour customiser son engin. Je connais un *freelancer* qui devrait se méfier. www.netdevil.com

Reviens Léon !

On veut les mêmes à la maison ! Les développeurs du très prometteur Anarchy Online (en preview dans ce numéro) déménagent. Funcom quitte la Norvège (donc l'Europe) pour s'installer aux États-Unis, en Caroline du Nord, afin de « se rapprocher de leur marché ». Quand les développeurs réaliseront-ils que le marché européen devient de plus en plus important ?

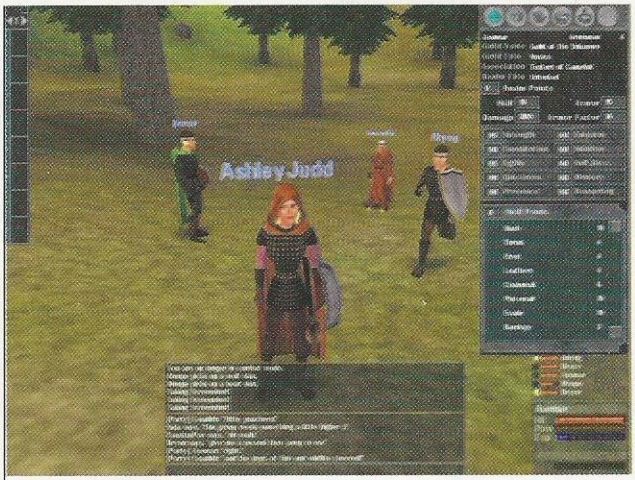
Jouez avec ICQ

La dernière version (2000b) d'ICQ, le petit messager gratuit du Net est sorti fin septembre. Il va désormais chercher les adresses de vos contacts dans votre carnet d'adresses pour y faire correspondre un numéro d'ICQ. Mais surtout, il offre, grâce à ses channels, la possibilité de trouver des partenaires pour la majorité des jeux disponibles. www.icq.com

C'est pas de la camelote !

Un nouveau concurrent pour Everquest et Asheron's Call.

Le roi Arthur vient de mourir et avec lui s'achève une ère de prospérité et de paix. Briton, Celtic et Norse Realms (nan, vous n'aurez pas de traduction !), les trois royaumes autrefois unifiés, sont désormais en guerre. Ce conflit sera au cœur de **Dark Age of Camelot**, nouvel univers permanent créé par **Mythic Games.** En effet, contrairement aux autres jeux où vos adversaires sont majoritairement des monstres contrôlés par le PC, vous devrez ici affronter essentiellement d'autres joueurs qui ne manqueront pas de vous agresser dès que vous sortirez de votre royaume de prédilection. Nanti d'un moteur 3D plutôt bien fichu (le même que celui de Prince of Persia 3D), Dark Age of Camelot devrait séduire de nombreux PK en herbe. **www.mythicgames.com/gamescamelot.html**

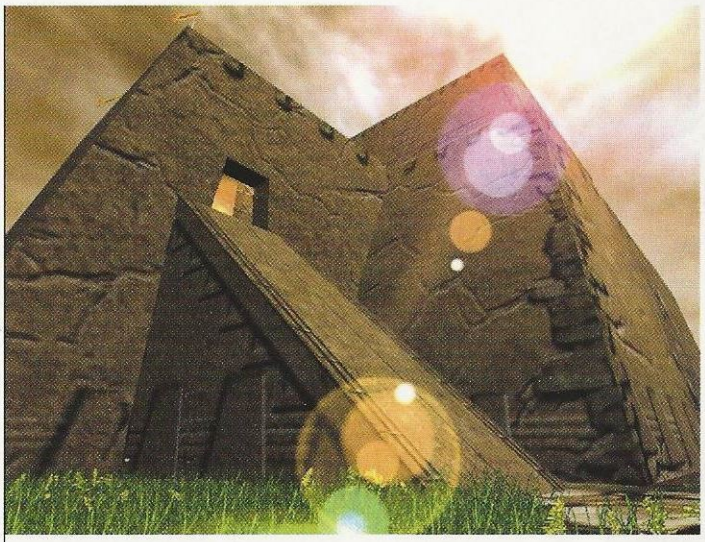


LOOK CLASSIQUE Le style graphique de Dark Age of Camelot n'est pas sans rappeler celui d'Asheron's Call...

Le souffle du dragon

Un univers permanent médiéval fantastique riche en surprises.

Parmi les nombreux univers permanents du type médiéval fantastique en préparation, **Horizons** (d'**Artifact Entertainment**) est l'un des plus prometteurs. Primo, de par ses graphismes en 3D absolument renversants et secundo, par sa toile de fond assez novatrice. Jugez plutôt : parmi les 18 races disponibles, en plus des géants et autres nains, on trouve des vampires (qui devront s'abreuver de sang bien sûr), des dragons (dont les pouvoirs et la taille augmentent avec l'âge) ou même des anges ! De plus, la présence d'un panthéon composé de dieux mauvais, neutres et bons qu'il faudra honorer en accomplissant certaines actions accentuera le *roleplay*. Tout cela se déroulera sur le continent d'Istaria qui sera doté d'une histoire assez complète. Vivement le bêta-test en février 2001 ! **http://www.artifact-entertainment.com/horizons/horizons.htm** ●



PLEIN LES YEUX Les effets de *lens flare* ne s'étaient jusqu'à présent jamais vus dans un jeu de rôle *on-line*. On va en prendre pour notre grade !

L'espion du Net

Gamespy, le petit logiciel permettant de rechercher et sonder les parties de Half-Life, Quake III et autres jeux d'action, se voit doté d'une version bêta 6. Cette dernière supporte de nouveaux jeux dont Midtown Madness 2, Star Trek Voyager : Elite Force, Crimson Skies, Deer Hunter 4 et Baldur's Gate II. Pour être *up to date*, téléchargez-la sur **www.gamespy.com**

Au milieu de nulle part

Middle Earth, la très attendue conversion *on-line* du *Seigneur des Anneaux* ne donne plus signe de vie. Après avoir fermé Yosemite Entertainment pour reprendre le développement en interne, Sierra doit faire face à un procès intenté (sans raison officielle) par Saul Zaentz Company, firme détentrice des licences Tolkien. Ça sent le projet avorté…

Ni dieu ni maître

Dark Zion sera assurément un univers permanent à part. Ce monde où tout sera à faire ne comportera ni personnages non joueurs, ni villes, ni lois, ni économie. En gros, tout devra être pris en main par les joueurs, dont la liberté sera totale. Impossible donc de dire à quoi le jeu ressemblera puisqu'il sera ce que les joueurs en feront ! Pour en savoir plus : **www.darkzion.com**

Guerres intersidérales

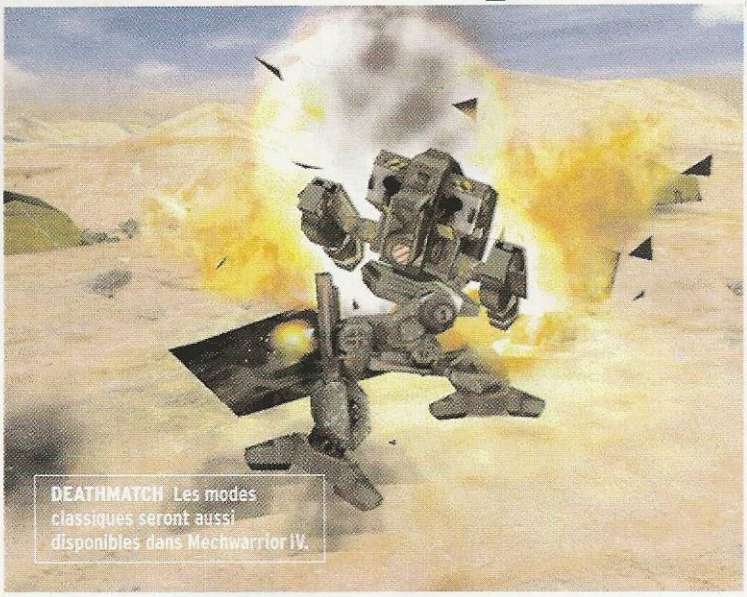
Un nouvel univers permanent spatial aux possibilités innombrables.

Alors que le dernier volet des Battle Isle s'apprête à sortir, **Blue Byte** vient d'annoncer que la série sera déclinée en univers permanent, qui ne devrait pas avoir à rougir par rapport à la concurrence. Dans un contexte de conquête spatiale, **Battle Isle : Dark Space** proposera au joueur de commencer en tant que simple pilote et lui donnera la possibilité de monter en grade pour commander de gigantesques croiseurs. Ainsi, soldats et gradés se côtoieront, les uns étant sous l'autorité des autres ! Un système de missions permettra d'affecter directement l'univers : invasions de planètes, destruction d'objectifs, etc. Et comme le tout sera dans une 3D alléchante, il est bien normal que l'on attende cet hybride de Starlancer et de Team Fortress 2 (pour la commande de troupes humaines) avec impatience. ●

STAR WARS Un aspect tactique et diplomatique sera également inclus.

Une version démo Multi de Mechwarrior 4 est disponible sur le Net.

Ces robots qui courent



DEATHMATCH Les modes classiques seront aussi disponibles dans Mechwarrior IV.

Microsoft vient d'annoncer les *mods* Multijoueur qui seront implémentés dans la version finale de **Mechwarrior 4.** On trouvera ainsi, comme c'est original, du Deathmatch, du Team Deathmatch et du Capture the Flag. Plus intéressant, le mode King of the Hill. Une petite partie du terrain est délimitée et le but est d'y rester le plus longtemps possible, et ce, de façon « incontestée ». Ainsi, seul et au bon endroit, on gagnera cinq points par seconde. Mais si quelqu'un partage la position avec vous, le score tombe à un point par seconde... Le mode Steal the Beacon est un Capture the Flag sans point de chute ! Le but est juste de le garder le plus longtemps possible ! Bon, c'est sûr, faut aimer les robots ! **www.microsoft.com/games/mechwarrior4/**

Halo et la facture

Un gentil jeune homme avait mis sur son site perso une vidéo de Halo, filmée au Caméscope, montrant les petits bonshommes hyper bien animés vanter les mérites de la Geforce 2 FTS. Petit problème, le trafic de son site a explosé et son hébergeur lui a réclamé la rondelette somme de... 30 000 $! L'historique de cette affaire sur www.surlyboi.net/help.html.

Chopez le brouteur !

Face à la mainmise de Microsoft sur le marché des navigateurs Internet, Nintendo propose une alternative assez curieuse. On peut maintenant trouver un *browser* Pikachu, proposant presque toutes les mêmes fonctionnalités qu'un navigateur traditionnel. Le logiciel est équipé d'un bandeau qui permet à Nintendo de vous envoyer des publicités.

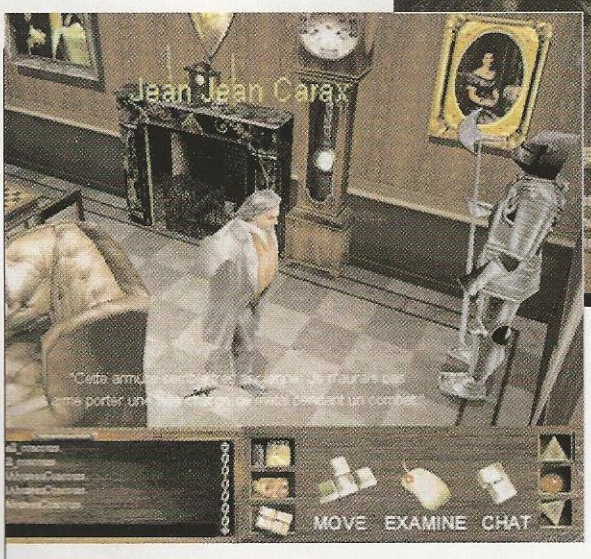
Lan Arena Everquest ?

Rassurez-vous, ce n'est pas un concours de *frags*. Verant et Sony organisent une nuit Everquest : Scars of Velious à Las Vegas, dans la nuit du 4 au 5 novembre prochain. Pour 60 $, vous aurez le droit de découvrir le nouvel *add-on* en avant-première, de discuter avec les créateurs, et pourrez repartir avec l'indispensable tee-shirt. Enfin, 60 $, plus le billet d'avion.

Élémentaire mon cher Watson

Cryo Networks propose un jeu d'enquêtes Multijoueur, basé sur le moteur maison : Scol.

LE LIT DE LA MORTE Résoudre des enquêtes toujours plus macabres et morbides sera votre pain quotidien.



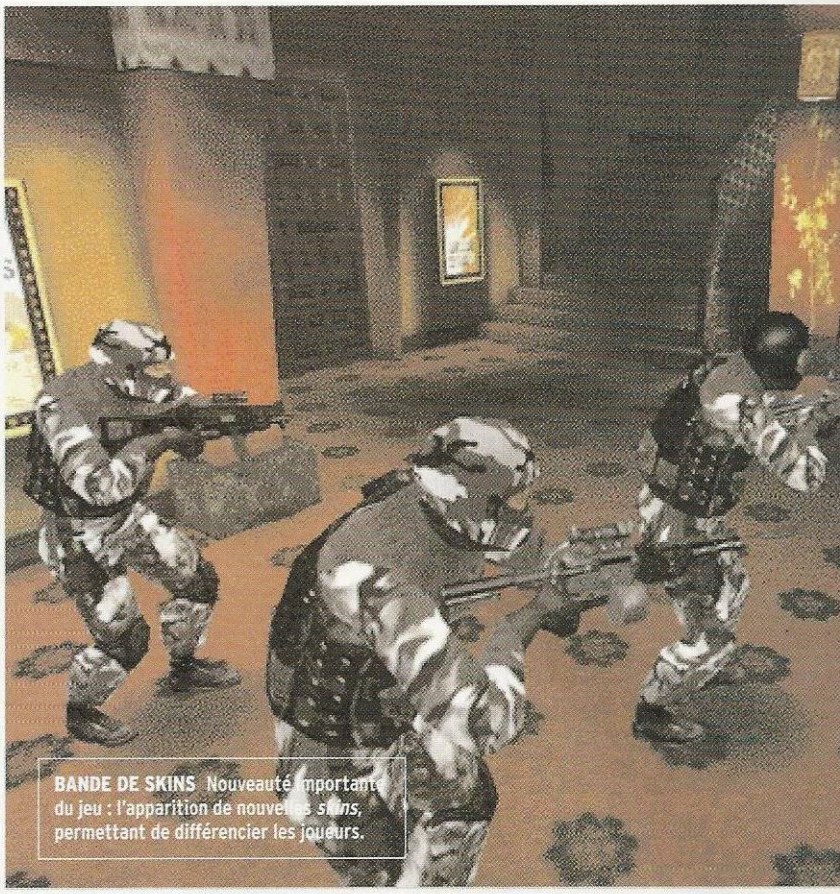
APPELEZ-MOI SHERLOCK Meurtres et énigmes dans le Londres de la fin du XIXe siècle. Voilà ce que propose Fog.

Un peu d'originalité dans le monde Multijoueur. **Cryo Networks** s'apprête à sortir **Fog**, un jeu d'enquêtes, basé sur le principe de la Murder Party. Le jeu se passe à Londres, à la fin du XIXe siècle. Le joueur choisit bien sûr son apparence, mais aussi sa profession. Bâti sur le moteur Scol, déjà utilisé dans Venise, le joueur incarne un personnage chargé de résoudre des énigmes toujours plus sanglantes. Ainsi, que beaucoup de joueurs soient connectés ou non, vous pourrez chaque jour progresser un peu plus dans l'enquête. Le partage des indices avec d'autres joueurs et tout à fait envisageable et même conseillé. Autant dire que la qualité du jeu dépendra principalement de la qualité des énigmes. **www.fogmysteries.com**

Un *add-on* plus que prometteur pour Swat 3 en approche.

Descente de police

NOUVEAUTÉS Aucune nouvelle arme ne sera disponible, mais en revanche, on pourra accomplir de nouveaux mouvements.

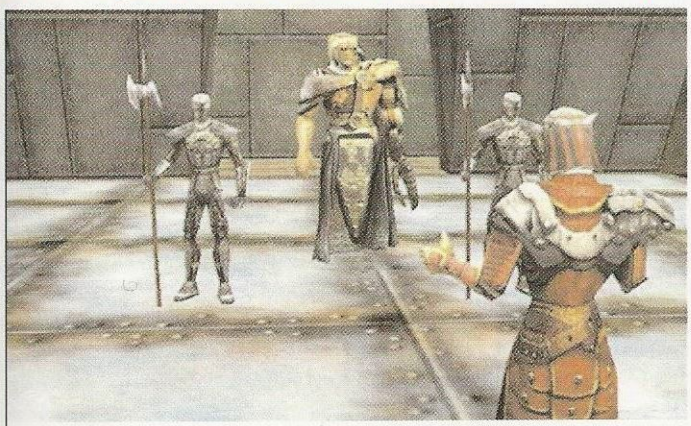


BANDE DE SKINS Nouveauté importante du jeu : l'apparition de nouveaux *skins*, permettant de différencier les joueurs.

Presque dix mois après la sortie de Swat 3, il semblerait que l'*add-on* tant attendu soit enfin sur le point d'arriver. Il devait même être testé dans ce numéro, c'est dire si nous sommes passés tout près ! Bref, la déconvenue est de taille, surtout au vu du programme : cinq nouvelles missions Solo (et cinq nouveaux décors), la gestion (enfin !) du mode Multijoueur qui permettra à cinq joueurs de se refaire les missions Solo en Coopératif, ou à dix joueurs de s'affronter en Deathmatch, et pour finir, un éditeur de scénarios et de niveaux afin de réaliser soi-même ses missions. Bref, c'est drôlement alléchant et ça risque de redonner un coup de jeune à ce jeu d'infiltration à la Rogue Spear et autre Counter-Strike.

L'ultime come-back ?

Techno-magie et médiéval-science-fiction dans un univers permanent.



BIENVENUE Dans Ultima Online 2, les personnages seront entièrement « customisables » afin que personne ne ressemble à quelqu'un d'autre.

Après Ultima Online, **Origin** s'attaque à **Ultima Online 2**, une suite en 3D qui ne remettra pas en cause l'existence du premier jeu, mais en sera le prolongement. Malgré le départ de Richard Garriot, l'initiateur des deux projets, ce nouvel univers permanent où se côtoieront magie et technologie, orcs et androïdes, médiéval et science-fiction, risque finalement d'être mené à terme. D'ailleurs, pour assurer l'originalité des graphismes, c'est le célèbre dessinateur de *comics* Todd Mac Farlane qui a imaginé les créatures et personnages. L'approche du jeu sera hyper-réaliste, tout comme Ultima, puisque les joueurs pourront devenir propriétaires de biens, fabriquer des objets à partir de matières premières et gagner de l'argent. En ce qui concerne le moteur 3D, on parle d'une version modifiée de celui d'Ultima IX. Le bêta-test devrait ouvrir dès la fin de l'année. Plus d'infos sur **www.uo2.com**.

De plus en plus

PS2 et X-Box obligent, on prévoit une augmentation impressionnante du nombre de joueurs *on-line*. En effet, Datamonitor estime qu'en 2004, 44,9 millions de consoleux joueront sur le Net. Sur PC, on stagnera à un « petit » 28,2 millions. (Étude réalisée sur sept gros marchés du jeu vidéo : France, Angleterre, Allemagne, Espagne, Italie, Suède et États-Unis.)

Un Mars et ça repart

Pour trouver des adversaires à piler avec des chars à toute heure du jour et de la nuit, téléchargez vite Terra : Battle for Mars. Il s'agit d'un jeu de stratégie qui, comme son nom l'indique, se déroule sur Mars, et qui est pour l'instant en open-bêta. Des clans s'y affrontent avec des chars d'assaut et autres joyeusetés mécaniques. Pour vous joindre au massacre gratuit, rendez-vous sur www.terracorps.com.

Fraggez les consoles !

On ne sait pas quel monstre hideux est responsable, mais SEGA, propriétaire du célèbre portail Heat.net, a annoncé qu'il fermerait définitivement ses portes pendant la nuit de Halloween ! Cette nouvelle n'étonnera pas les habitués du jeu *on-line*, tant l'interface et la qualité de connexion étaient devenues médiocre sur ce site.

Des jeux gratos

Freeloader & Co

Vous avez un ordinateur et aimeriez jouer mais les tarifs des gammes Budget vous paraissent déjà prohibitifs, sans même parler du rayon des jeux neufs auquel vous n'osez même pas jeter un coup d'œil. Impasse ? Que nenni, la solution existe et se cache sur le Net.

Bon, mettons tout de suite les pendules à l'heure, il ne s'agit pas d'un sujet sur les sites qui proposent des jeux pirates. Non, les sites dont nous allons vous parler sont tout à fait légaux et permettent de s'amuser à des tarifs défiant toute concurrence. Il existe *grosso modo* deux courants. Le premier est celui des *freewares* et assimilés, des logiciels complets réalisés par des particuliers ou de petites équipes qui cherchent à se faire la main. On trouve des classiques réactualisés (Pac-Man, Space Invaders, etc.), des jeux de cartes ou de plateau, libres de tout droit (échecs, domino, belote, etc.) et enfin des concepts réellement originaux. Ces *freewares* ne sont pas bien longs à télécharger. En contrepartie, il ne faut pas s'attendre à une super réalisation, bien qu'elle soit parfois fort honorable. Second courant, la distribution gratuite de véritables jeux développés par des professionnels. Cela va des produits commerciaux un peu datés (GTA, Hidden & Dangerous !) à ceux spécialement conçus comme produits d'appel (La Quatrième Prophétie, Halcyon Sun, etc.). Le site le plus connu dans le genre est celui de Freeloader. Les plus méfiants d'entre vous penseront à une arnaque : « *Comment une entreprise vit-elle en donnant des jeux ?* »

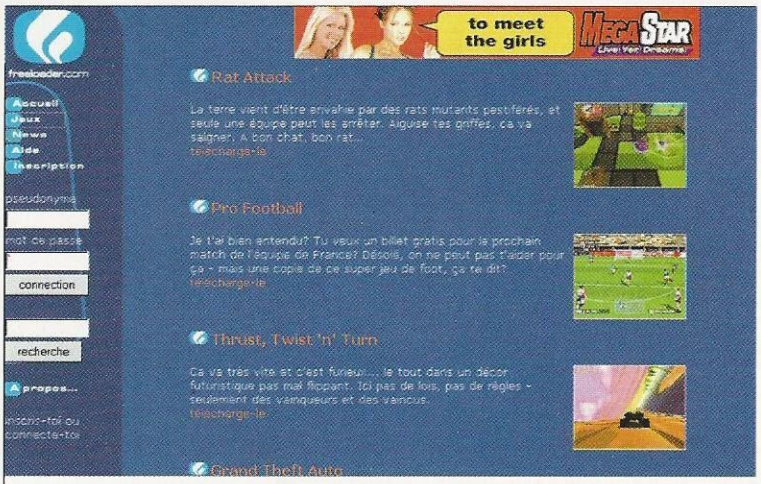
HIDDEN AND DANGEROUS Toujours aussi génial, ce jeu de commandos est le genre de perle que l'on trouve gratis sur le Net.

Inutile d'être fortuné pour s'amuser, on peut trouver son bonheur gratuitement sur le Net.

Coupure pub

La réponse est évidemment : « *Grâce à la publicité.* » En fait, Freeloader vous demande de remplir un questionnaire permettant de définir votre profil de consommateur. Ainsi, lors des prochains *downloads* (les gros jeux sont fractionnés en plusieurs morceaux : moteur et niveaux de jeu), vous aurez droit à des pubs ciblées. Cela semble plutôt bien marcher puisque nombreux sont les utilisateurs à suivre les liens. Résultat, les annonceurs sont satisfaits et ils payent donc les jeux que nous téléchargeons. Voilà, il ne vous reste plus qu'à fouiller le Net. ●

- Frédéric Dufresne



FREELOADER Une interface en français, des jeux récents, on ne peut que reconnaître la qualité de ce site. Mais bon sang, qu'il arrête de nous tutoyer !

Où chercher quoi ?

www.freeloader.com
Des petits jeux mais aussi des produits commerciaux très récents. La page est bien faite et en français, mais vu la taille de certains jeux, mieux vaut une bonne connexion. Notons également que Freeloader possède des développeurs qui travaillent actuellement sur des projets ambitieux (tel Halcyon Sun, une simulation spatiale) et qui seront téléchargeables gratuitement. Incontestablement le site de référence.

www.freegames.org
Des *freewares* uniquement. C'est simple, clair, avec un bref descriptif de chaque jeu et un système de notation assez objectif.

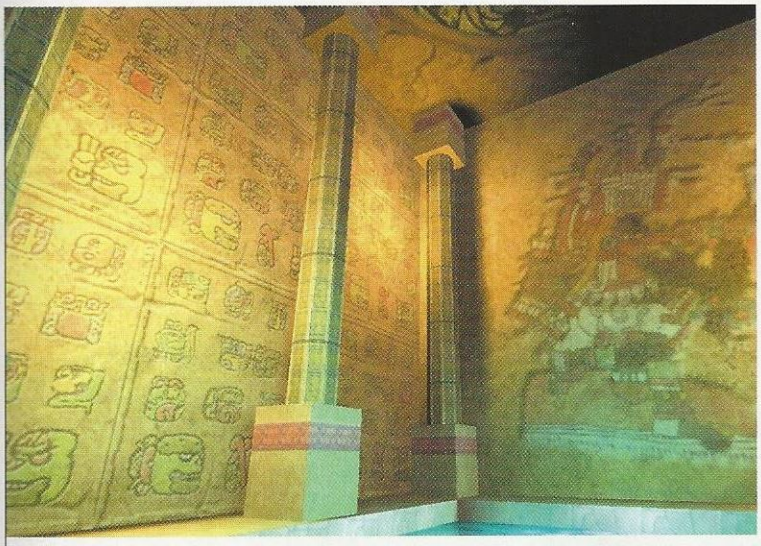
www.freegamesonline.com
Freewares, jeux commerciaux avec un système de caution, *sharewares*, émulateurs : c'est très complet mais la présentation est un peu fouillis.

www.freegamesusa.com
Encore du *freeware*. La page est une merveille : c'est beau, bien classé, avec des *screens*, une description et une évaluation. Dommage, peu de titres sont disponibles.

Forum

La parole aux développeurs

Le « forum de développement » est le lien direct entre les développeurs d'un jeu (le plus souvent *on-line*) et de ses fans. Ceux-ci posent leurs questions, soumettent leurs suggestions et parfois les créateurs répondent. Voilà donc des morceaux choisis.



PYRAMIDES Malgré un développement commencé il y a très peu de temps, les graphismes d'Horizons laissent présager de somptueux décors.

www. artifact-entertainment.com/horizons/horizons .htm

Horizons

Shanna, de l'équipe d'Artifact Entertainment, s'est personnellement exprimé sur l'inquiétude des joueurs à propos du PvP (Player vs player) et de la mort du personnage : *« J'ai joué sur le serveur PvP de Rallos Zek (Everquest) et sur le très dangereux serveur 109 de Méridian 59, alors je connais à peu près tout du pillage, du PvP, des stratégies et des abus. Je sais aussi ce que c'est que de mourir et les galères que cela entraîne.*

Horizons ne sera ni un " festin de Pk ", ni une frustration pour vous lorsqu'il s'agira de chercher votre corps. Il se peut que vous perdiez quelques affaires et même qu'il soit difficile d'atteindre votre dépouille... mais cela ne sera jamais infaisable et vous n'y passerez pas des heures.

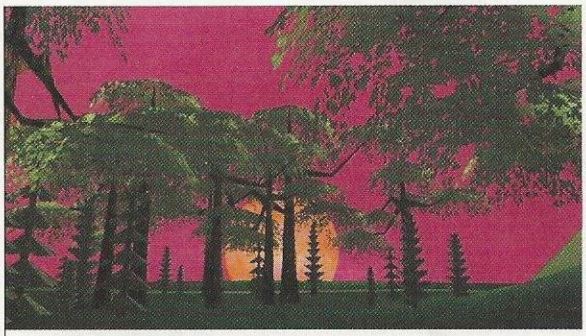
La mort est quelque chose à éviter. Mais quand elle survient, elle ne devrait donc pas vous mettre à genoux comme dans Everquest, pour les personnages de haut niveau. Dans ce jeu, si vous mourez en tant que niveau 50, vous avez tout intérêt à chercher immédiatement quelqu'un pour vous ressusciter si vous ne voulez pas perdre des heures ou des jours d'expérience durement gagnés. Nous n'allons pas vous faire cet affront dans Horizons. » ●

SHADOWBANE La création des personnages intrigue les futurs joueurs.

www. shadowbane .com

Shadowbane

Classe ? Profession ? Discipline ?... Ashen Temper, l'attaché de presse Internet, a clarifié tout ça : *« Vous commencez avec une des classes de base (combattant, soigneur, mage ou rogue). Vous avez la possibilité de vous spécialiser dans des professions. Par exemple, si vous êtes un combattant, vous pouvez choisir : barbare, croisé, ranger, templier, etc., (ou devenir guerrier). Une fois que vous choisissez votre voie, de nouvelles compétences s'offrent à vous (vous ne perdez pas les anciennes). À côté de ces dernières, vous êtes initiés aussi à d'autres disciplines qui sont considérées comme des pouvoirs spéciaux. Par exemple, vous prenez le chemin du barbare. Vous pouvez choisir trois disciplines ajoutées à toutes vos nouvelles compétences. Pourquoi pas berserker, invocateur de runes et loup-garou. Si vous lisez l'histoire du loup-garou, vous comprendrez que selon votre expérience dans ce domaine, vous pourrez vous changer en loup, puis en homme-loup et enfin en loup-garou. »* ●

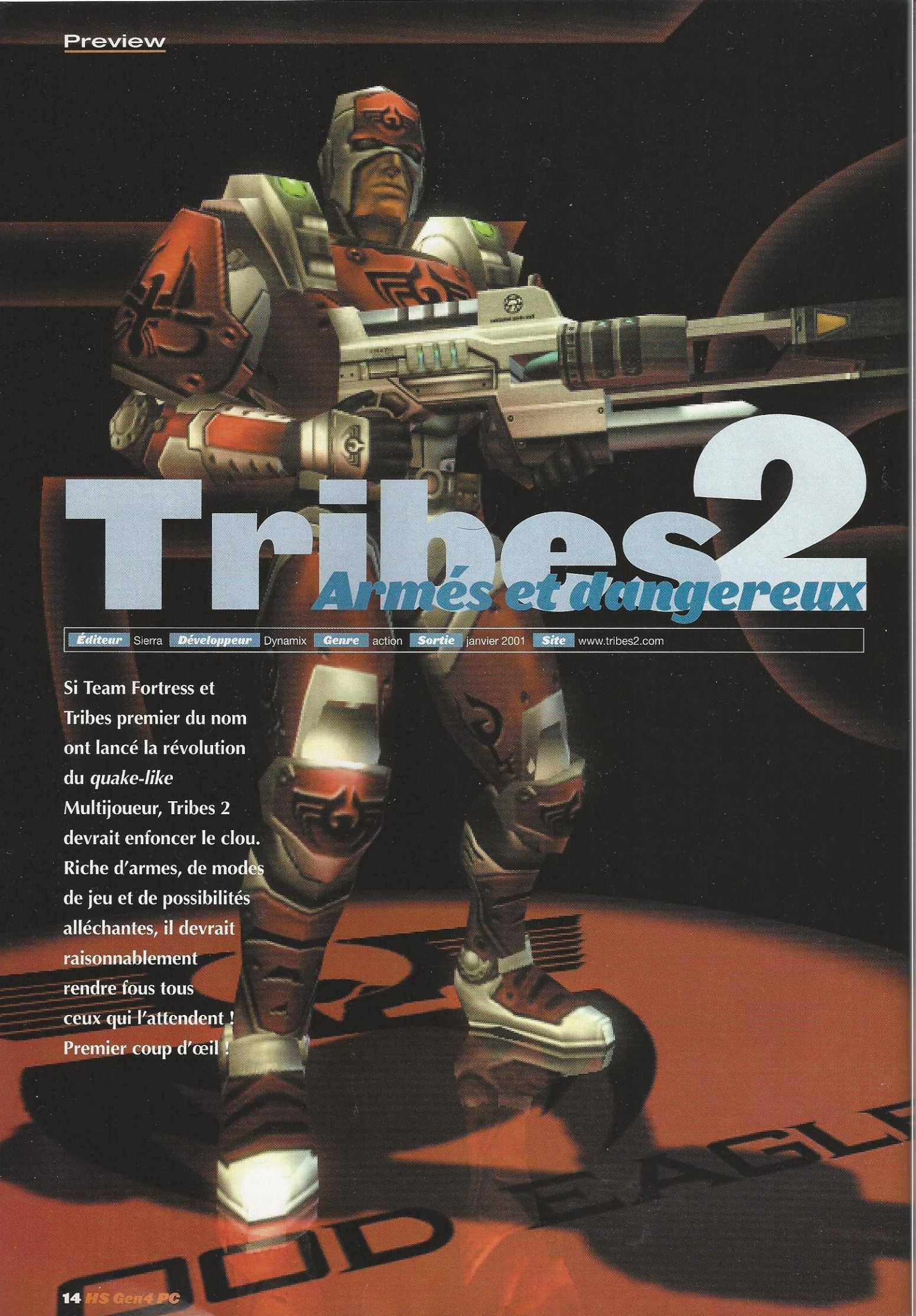


CLAIR DE LUNE Premier *screenshot* lâché par l'équipe de Dawn. Espérons que le reste du jeu soit aussi joli.

www. glitchless .com

Dawn

Comment se passe la construction de bâtiments dans Dawn ? Jeff Friedman, chef de la section Gameplay, s'exprime : *« Dans le schéma que nous avons établi pour le moment, il se peut que la construction d'un bâtiment prenne des heures. Heures pendant lesquelles vous allez devoir jouer votre personnage. Nous avons déjà quelques idées de structures (maison, boulangerie, etc.) que nous allons essayer dans le bêta-test. En règle générale, que vous soyez boulanger, forgeron ou combattant, vous devrez prendre une part active à l'action de votre personnage si vous comptez réussir. »* ●



Tribes 2

Armés et dangereux

Éditeur Sierra **Développeur** Dynamix **Genre** action **Sortie** janvier 2001 **Site** www.tribes2.com

Si Team Fortress et Tribes premier du nom ont lancé la révolution du *quake-like* Multijoueur, Tribes 2 devrait enfoncer le clou. Riche d'armes, de modes de jeu et de possibilités alléchantes, il devrait raisonnablement rendre fous tous ceux qui l'attendent ! Premier coup d'œil !

BLAST ! S'élancer seul contre les adversaires risque de vous conduire à l'échec.

Pour situer Tribes 2, c'est simple : il suffit d'imaginer un *quake-like* futuriste dans lequel deux équipes s'affrontent pour la possession de drapeaux, de points de territoires et autres choses sans importance ! Pour se déplacer rapidement sur des cartes immenses, les équipes disposent de véhicules terrestres et aériens. Bon, cessez d'imaginer : Tribes 2 proposera tout cela et bien plus, ce qui est une sacrée bonne nouvelle !

Et plutôt que de jouer tout seul dans son coin contre un ordinateur qui triche, le jeu sera presque exclusivement Multijoueur. Presque, car il proposera un tutorial Solo pour apprendre les rudiments, exactement comme dans Tournament. Cela signifie aussi que la présence de *bots* est annoncée, puisqu'on ne va certainement pas entraîner le joueur à tirer sur des boîtes de conserve ! Des *bots* qui pourront éventuellement venir compléter des équipes auxquelles il manque des participants.

Ce qui a fait le succès de Tribes sera néanmoins toujours présent : des équipes nombreuses (jusqu'à 64 joueurs en théorie dans la même partie), des cartes énormes et des modes de jeu motivants, bien loin du traditionnel Deathmatch. Et ça, dans le petit monde des *quake-like* Multijoueur, c'est plutôt appréciable.

À la « mod » de chez nous

Même si les combats risquent d'être sacrément violents, à cause notamment d'armures de trois niveaux de protection différents, d'engins de combat et d'armes dévastatrices, il ne faut pas oublier que le nerf de la victoire, c'est évidemment la précision, mais aussi la coordination. L'architecture des cartes et les modes de jeu demanderont effectivement de la part des participants un jeu coopératif et beaucoup de communication. À ce sujet, un module logiciel sera

GRANDE TRAVERSÉE Face à ces bras de fleuve, on se demande pourquoi les développeurs n'ont pas inclus de bateaux !

Q&R

DAVE GEORGESON
Producteur

Est-ce que la météo sera gérée dans Tribes 2 ?
Bien sûr : nous aurons de la neige, des tempêtes de sable, des orages, de la pluie, du blizzard, etc. Cela affectera essentiellement la visibilité, mais nous sommes en train de voir si nous ne pouvons pas inclure des effets de vent qui pourraient par exemple affecter les trajectoires en vol !

Avec des armes et des véhicules aussi puissants, le jeu ne risque-t-il pas d'être très bourrin ?
Nous travaillons justement sur le balancement de toutes les armes afin que le jeu soit très équilibré. Et puis, il y a beaucoup de paramètres à prendre en compte, qui défendront au jeu d'être trop expéditif comme la vitesse des engins, la présence des armures, etc.

Que peut-on espérer de votre part après Tribes 2 ?
Déjà, un suivi par *update* automatique. Ensuite, nous travaillerons probablement à un autre jeu dans l'univers de Tribes.

Voyage voyage

Au lieu de prendre le bus et le métro dans Tribes 2, on optera plutôt pour des véhicules plus efficaces et jamais en grève ! Rapide avant-goût de ce que le jeu proposera...

Moto-neige

Rapide, c'est l'engin rêvé pour les porteurs de drapeau qui doivent le ramener à leur base le plus rapidement possible. Bien plus véloce qu'un char mais aussi bien moins protégé.

L'éclaireur

Ce petit chasseur léger et maniable est parfait pour aller voir ce qui se prépare du côté de l'ennemi, en toute impunité (ou presque). En revanche, c'est l'un des seuls engins volants à être monoplace.

UN POUR TOUS
Coordination et coopération : seul moyen de gagner !

intégré au jeu pour permettre de dialoguer par la voix au lieu de taper des messages inintelligibles en pleine bataille. Investissez donc dès aujourd'hui dans un casque-micro, de plus en plus utile sur le Net.

Depuis Tribes premier du nom, les choses ont changé. Tout d'abord, le jeu a eu droit à un lifting graphique et il bénéficie d'un tout nouveau moteur tout beau tout neuf particulièrement fluide, et qui devrait dynamiser l'action. Cela vaut mieux car n'oublions pas que les décors du jeu sont composés d'immenses extérieurs mais aussi de bases à plusieurs niveaux.

Au niveau des modes de jeu, on trouvera de quoi satisfaire tout le monde. En plus de l'inévitable Capture du drapeau, nous aurons droit au Capture and Hold, où il faudra capturer et garder un certain nombre de zones. Communication fortement recommandée ! Le mode Siege, quant à lui, est une variante du mode Assaut de Tournament : une équipe défend une base tandis que l'autre doit la conquérir. L'originalité de ce mode est que les équipes s'inversent à chaque partie, ce qui permet de varier les plaisirs. Mais c'est le Flag Hunters qui sera

Tout nouveau tout beau

WHAT'S UP ? Quoi de neuf dans cette suite tant attendue ?

Le plus gros morceau de Tribes 2, c'est la présence d'un petit mode Solo d'initiation et de *bots*, comme dans Tournament. On peut aussi parler des nouvelles armes comme les missiles guidés, les mines à retardement et les charges satchel. Et il ne faut pas oublier les trois types d'armure (légère, moyenne et lourde) qui détermineront les performances sportives de votre personnage. La grande variété de véhicules terrestres et volants risque aussi de beaucoup plaire. Tribes 2 sera vendu avec un logiciel de communication vocale permettant de dialoguer en temps réel pendant, avant et après les parties !

ÉCLAIRAGES
Les effets de lumière n'ont rien à envier à Tournament.

sans doute le plus intéressant, puisqu'il faudra s'emparer du plus de drapeaux adverses possibles, sachant que chaque joueur en portera un ! Et ensuite, il faudra bien entendu les conserver !

Pour éliminer son prochain le plus efficacement possible, une douzaine d'armes seront intégrées telles que la mitrailleuse, le lance-grenades, le blaster, le lance-disques explosifs, les grenades, les missiles guidés, les charges satchel et autres joyeusetés !

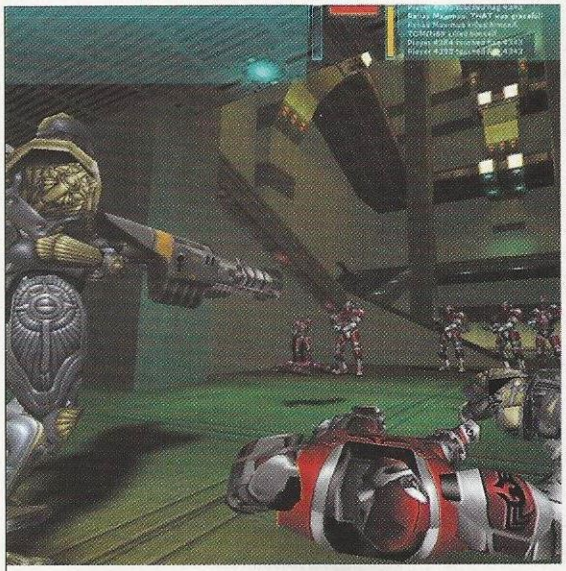
À l'assaut

Dans la plupart des jeux d'action 3D, les armures n'ont pas vraiment d'incidence sur les déplacements, à part peut-être dans Rogue Spear. Dans Tribes 2, il conviendra de les choisir avec soin car elles détermineront les mouvements autorisés. Par exemple, avec une armure légère, vous serez peu protégé, mais vous pourrez utiliser des jet packs. Vous serez également beaucoup plus véloce qu'un adversaire avec une armure lourde. Cette dernière n'autorisera évidemment pas le vol, encore moins le sprint mais pourra résister à des rafales meurtrières. Vu son design (qui ressemble plus à un exosquelette qu'à une armure), il n'est pas étonnant qu'elle remplisse convenablement son office !

Pour les pieds plats, nous trouverons aussi un large éventail de véhicules. Volants bien sûr, et de plusieurs sortes : le bombardier, le chasseur ou l'éclaireur. Et le plus fort, c'est que certains de ces engins supporteront plusieurs passagers. Le bombardier, par exemple, sera équipé d'une tourelle avec mitrailleuse qui pourra être contrôlée par un joueur en plus du pilote... Ce n'est évidemment qu'un avant-goût de ce que proposera ce hit en puissance qui risque de faire de l'ombre à Halo, attendu en fin d'année aux États-Unis et quelques mois plus tard en France. ●

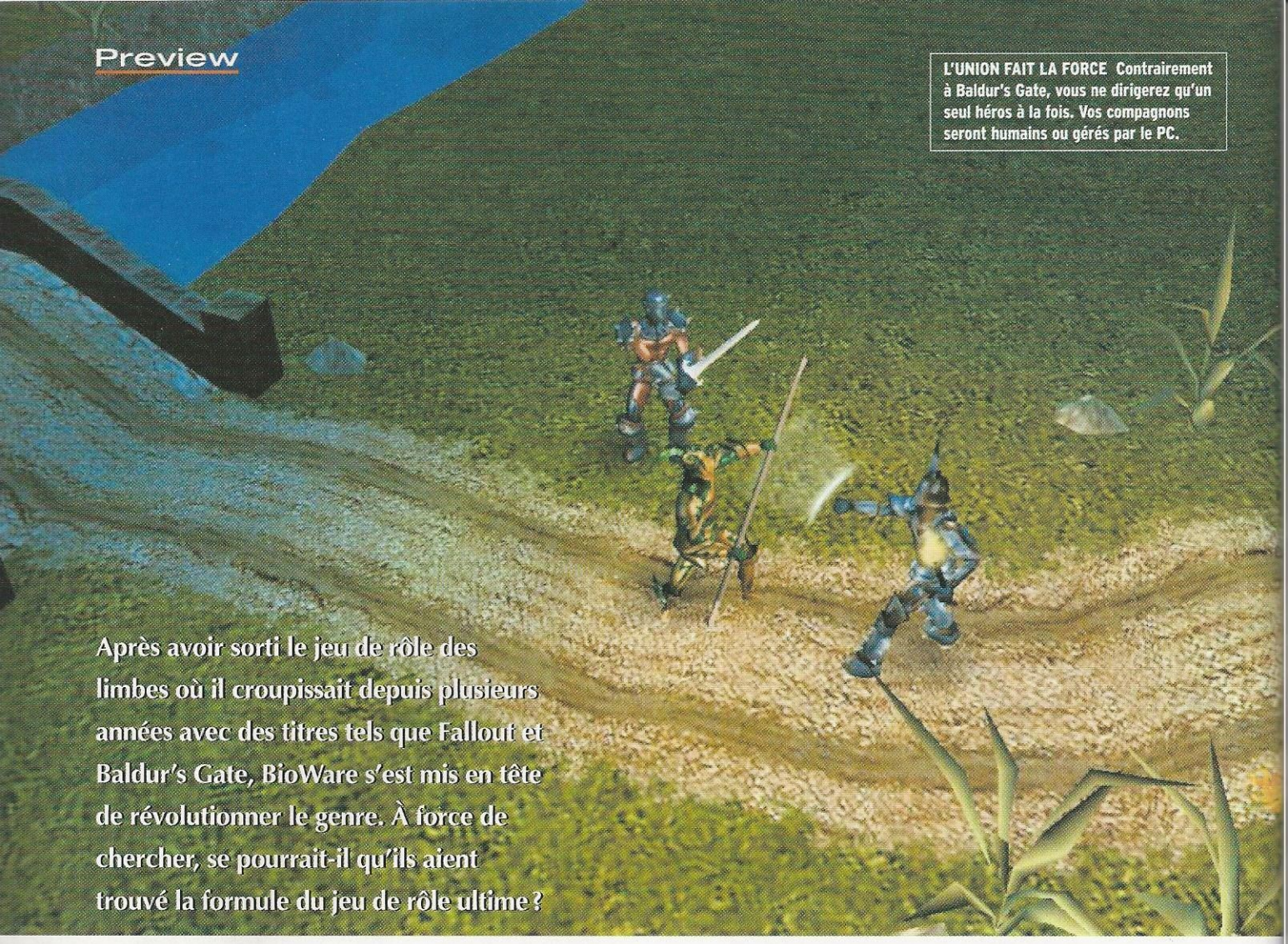
- Luc-Santiago Rodriguez

Pour éliminer son prochain le plus efficacement possible, douze armes seront intégrées, du missile guidé au lance-disques !



EMBÛCHE ! Les combats frontaux risquent d'être sanglants avec les armes à effets de zone. Planquez-vous !

PIGEON VOLE Pour pouvoir utiliser le jet pack, il faudra avoir une armure légère !



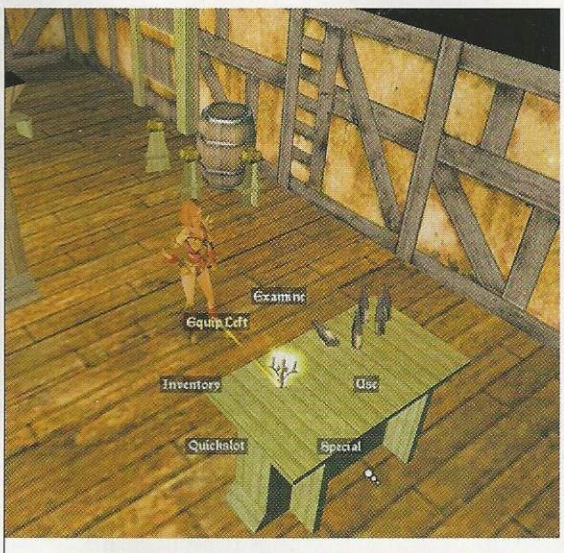
L'UNION FAIT LA FORCE Contrairement à Baldur's Gate, vous ne dirigerez qu'un seul héros à la fois. Vos compagnons seront humains ou gérés par le PC.

Après avoir sorti le jeu de rôle des limbes où il croupissait depuis plusieurs années avec des titres tels que Fallout et Baldur's Gate, BioWare s'est mis en tête de révolutionner le genre. À force de chercher, se pourrait-il qu'ils aient trouvé la formule du jeu de rôle ultime ?

Neverwinter Nights

Une nuit sans fin

Éditeur Interplay **Développeur** BioWare **Genre** jeu de rôle **Sortie** courant 2001 **Site** www.neverwinternights.com



AU CHOIX L'interface est un menu contextuel (variant selon les objets). Action ou sort, tout se fait en moins de trois clics.

Construisez votre aventure de A à Z et faites-la vivre à un groupe d'aventuriers sur le Net.

Rien n'est moins sûr lorsque l'on voit leur dernier bébé : Neverwinter Nights. De prime abord, il se présente comme un produit classique, un Baldur's Gate de plus ayant tout de même le mérite de passer enfin à la 3D. Et quelle 3D ! Décors et textures sublimes, gestion des effets de lumière en temps réel absolument magnifiques, personnages détaillés avec une finesse à peine croyable... Il faut voir les reflets métalliques parcourant les armures ou la tête d'acier d'un marteau de guerre pour réaliser l'attention apportée par les développeurs au moindre élément visuel. Un travail de fourmi-titan (une race de programmeurs dont la vocation est de mettre des claques graphiques aux joueurs éberlués), d'autant que tout changement d'équipement est visible à l'écran.

C'est déjà impressionnant mais Neverwinter Nights va beaucoup plus loin. Son ambition est de fusionner les aspects respectifs du jeu de rôle classique et des univers permanents. Dans Baldur's Gate et consorts, si l'on apprécie la profondeur du scénario, on regrette la

ÉLÉMENTAIRE MON CHER WATSON **Cette torche humaine n'est autre qu'un élémentaire de feu que vous pouvez invoquer.**

rigidité de l'univers inhérent à un jeu Solo (passons sur le pauvre mode Multijoueur) et surtout le fait que la durée de vie, bien que longue, soit limitée.

À l'inverse, un univers permanent tel qu'Everquest propose un monde animé avec une société en pleine effervescence et des quêtes sans cesse renouvelées, mais qui manquent singulièrement de *role-playing*, se résumant souvent à du combat.

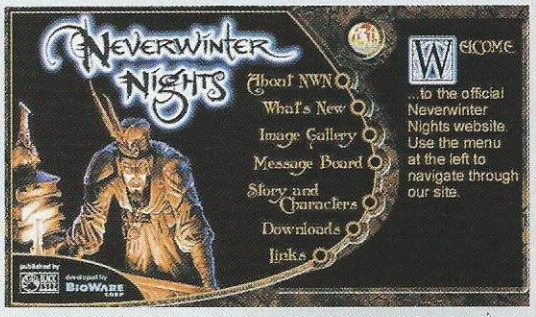
À l'origine était le papier

Afin de tirer le meilleur de ces deux approches, Bioware a décidé d'effectuer un retour aux sources, à savoir le jeu de rôle papier. L'idée est de donner les moyens à un maître de jeu de construire une aventure de A à Z puis de la faire vivre à un groupe d'aventuriers sur le Net. Attention, il ne s'agit pas d'un univers permanent mais bien de modules construits par un particulier auxquels n'importe quel possesseur de Neverwinter Nights pourra se connecter. Sachant que la partie sera hébergée par le maître du jeu (une configuration moyenne et un modem 56k suffisent pour huit joueurs mais il est possible de monter jusqu'à 64), il n'y aura aucun forfait à payer. La seule implication réelle de BioWare se fera, éventuellement, dans le contrôle du niveau de votre personnage pour éviter la triche (cf. encadré).

Le principe est séduisant mais qu'en est-il de la pratique ? Concrètement, le jeu se divise en deux phases. La première est celle de la construction de votre petit univers et de l'élaboration de ses lois. L'environnement de Neverwinter Nights demeure celui des Royaumes oubliés, soumis à la troisième édition des règles de Dungeons & Dragons, un cadre riche et élaboré qui s'avère bien pratique pour créer un personnage ou régler les combats (uniquement en temps réel). Mais le maître de jeu disposera aussi d'une certaine liberté qui est censée manquer à ces règles de

Surveillance rapprochée

HALTE AUX TRICHEURS **BIOWARE VOUS SOUMET À UN CONTRÔLE SERRÉ.**



Il y a deux façons d'appréhender Neverwinter Nights en Multijoueur. La première consiste à ne jouer qu'avec un cercle d'amis restreint (en réseau local ou sur le Net) dans des parties réservées. Il est alors possible de rester en totale « autarcie ». Par contre, si vous souhaitez rencontrer de nouveaux héros ou ouvrir le scénario que vous avez créé à des inconnus, l'adresse **www.neverwinternights.net** deviendra rapidement incontournable, de même que le système Vault, destiné à éviter la triche. En fait, lorsque vous vous connectez à une partie, Vault vérifie le niveau de votre personnage à travers une série de filtres (points d'expérience, armement, or, objets, etc.) et si votre évolution semble douteuse, le système se proposera de procéder à des ajustements. Cela dit, rien ne vous empêche de refuser mais cela apparaîtra lorsque vous rejoindrez la partie en question.

Q&R

TRENT OSTER
Chef de projet

Comment fonctionnera la magie ?
Nous devrions avoir environ 200 sorts. Actuellement, nous tentons de les équilibrer afin que chaque espèce et chaque classe – druide, sorcière, moine – ait un arsenal varié. Comme dans Baldur's Gate II, il y aura de véritables combats de magie. Il est possible de contrer certains sorts avec certaines protections, donc lorsque deux magiciens se livreront un duel, on assistera à un véritable feu d'artifice, chacun essayant de percer les défenses de l'autre.

Sera-t-il possible, comme dans Baldur's Gate, de se fondre dans les ombres ?
Tout à fait. Si vous avez ce pouvoir, les autres personnages verront le vôtre disparaître dans les recoins sombres et vous ne serez pour eux qu'une ombre dans les lieux plus éclairés.

Y aura-t-il des animaux ?
Pas de chevaux si c'est à ça que vous pensez, mais oui, les personnages pourront avoir des animaux de compagnie comme des loups par exemple. Ils vous aideront dans vos quêtes et gagneront de l'expérience comme vous.

FIRE IN THE HOLE **Le sort Météore, en plus d'être beau, s'avère dévastateur. Sachant que les persos peuvent monter jusqu'au niveau 20, on aura droit à quelques armageddons.**

Le maître de jeu pourra remodeler son monde en temps réel et s'incarner dans n'importe quel personnage non joueur.

ARACHNOPHOBIA L'araignée géante est un classique de l'*heroic-fantasy* mais l'animation de celle-ci vaut le détour.

jeu. Les personnages meurent-ils définitivement, ressuscitent-ils au village ou faut-il traîner leur dépouille chez un guérisseur ? Le Player Killing est-il autorisé ? Autant d'éléments laissés à votre discrétion.

King of the world

Maintenant, il est temps d'enlever la robe du magistrat pour passer le bleu du bâtisseur (et sinon, ça s'arrange ces problèmes de personnalités multiples ?). Bien qu'il offre une grande richesse de possibilités, l'Aurora Toolset, développé par BioWare, s'avère d'une simplicité enfantine à l'utilisation, assez proche de celui de Sims. Par contre, il semblerait qu'il soit impossible d'obtenir du relief (collines, montagnes, etc.), le terrain restant désespérément plat. Cela reste à vérifier.

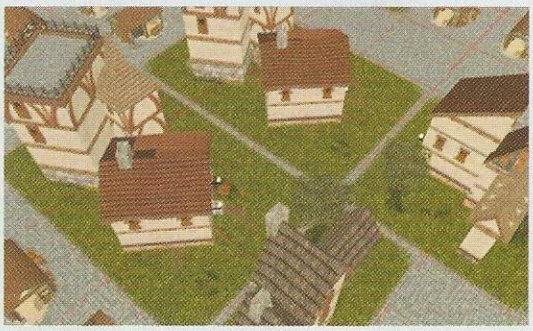
La seconde phase concerne le rôle du maître du jeu. Même s'il est possible pour les aventuriers de vivre les quêtes seuls en discutant avec des personnages non joueurs dont les répliques auront été scriptées, le plus intéressant reste d'avoir un maître de jeu (ou plusieurs, ce qui s'avère utile lorsqu'une cinquantaine de héros déambulent dans votre univers) qui dirige la partie. Celui-ci sera tout-puissant, pouvant remodeler son monde en temps réel pour s'adapter aux joueurs (dans certaines limites : ajouts de créatures, déplacement d'objets, etc.), s'incarner dans n'importe quel personnage non joueur (ami ou ennemi) afin d'en prendre le contrôle et de parler par son intermédiaire. Bref, on retrouve la quintessence du jeu de rôle papier qui autorise une grande liberté tout en évoluant dans un univers cohérent.

Mais n'allez cependant pas croire que Bioware se soit contenté de vous servir un moteur et qu'il faille tout faire par vous-même. Une aventure originale d'environ cent heures accessible en Solo ou en Coopération est en cours d'écriture et de multiples modules originaux pour le Mutijoueur (Deathmatch, Siège de châteaux, etc.) devraient être développés. Un potentiel pareil, nous, ça nous fait rêver. Et vous ? ●

- Frédéric Dufresne

Construction en kit

ARCHITECTE EN CHEF FABRIQUEZ L'ENVIRONNEMENT DE VOTRE JEU.



Tout commence par le choix d'une zone (espace où se déplaceront les joueurs sans phase de chargement). Vous devez définir sa taille (jusqu'à deux fois celle que l'on trouve dans Baldur's Gate II), ses connexions avec d'autres lieux et son environnement (ville, grotte, foret, donjon, etc.). Il ne vous reste plus qu'à déposer des bâtiments (certains ayant un intérieur), des objets, des monstres (plus de 200 dont vous pouvez modifier les statistiques à volonté), des pièges, des personnages non joueurs et des trésors. Impossible de vous donner une estimation du nombre d'éléments disponibles car il ne cesse de croître. Mieux encore : le système sera complètement ouvert et vous pourrez importer des modèles de créatures ou de textures créés sous 3D Studio Max, des sons, des musiques et même des vidéos.

MARCHE À L'OMBRE Comme vous pouvez le constater, les jeux de lumière donnent lieu à de magnifiques effets d'ombres portées.

DANS LES ÉTOILES, ATTENDEZ-VOUS À UN RÉGIME SÉVÈRE.

STARPEACE

LA SIMULATION ON LINE 7 JOURS SUR 7, 24 H SUR 24.

La terre se meurt, il est temps de partir à la conquête des mondes parallèles pour devenir un colon des temps futurs. Choisissez votre site, démarrez avec un budget de 100 millions de dollars et développez l'économie de StarPeace. Mais attention l'aventure vous attend et la pilule est parfois dure à avaler.

Devenez un des maîtres de StarPeace !

Pour être bêta-testeur : www.montecristogames.com

DISTRIBUÉ PAR EA ELECTRONIC ARTS™

POUR LES AFFAMÉS DE GESTION ET DE STRATÉGIE

MONTE CRISTO
THE MANAGEMENT GAMES COMPANY
www.montecristogames.com

LE CHOC DES TITANS Le minotaure est presque deux fois plus grand qu'un humain. Imaginez donc la puissance de ses coups.

GLOU GLOU Si vous parcourez les fonds sous-marins, vous y rencontrerez peut-être ce homard géant.

Le jeu Shadowbane, c'est une aventure à lui tout seul : depuis sa création jusqu'à sa consécration. M'est avis qu'après y avoir goûté, votre vision du jeu *on-line* ne sera plus jamais la même. Wolfpack Studios, un nom qui leur sied à merveille, y a particulièrement veillé.

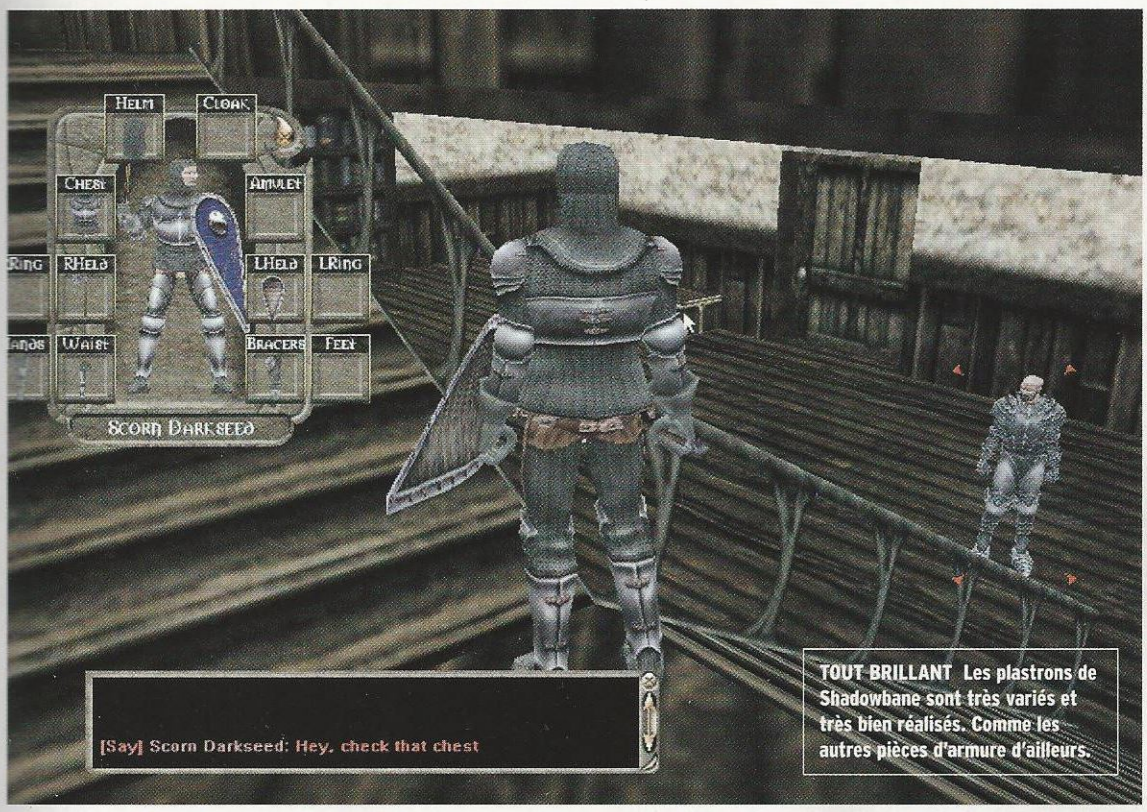
Né d'un groupe de passionnés insatisfaits d'Ultima Online et de ce qui se faisait en matière de jeux *on-line*, le projet Carnage.net a vu le jour il y a de cela deux ans. À ses débuts, l'équipe de Wolfpack Studios était montrée du doigt par les médisants et se voyait appelée de noms d'oiseaux par les fans de jeux de rôle. Car voyez-vous, ils prêchaient une religion qui faisait, et qui fait toujours d'ailleurs, une véritable polémique : le PvP. Ils étaient traités de Player Killers à tout va parce que pour eux, l'amusement d'un jeu *on-line* résidait principalement dans la confrontation entre les joueurs. À tel point que la maxime de leur jeu est devenue *we don't play games to bake bread, we play them to crush* (« on ne joue pas pour faire du pain, on joue pour écraser les autres », en langage politiquement correct), en comparaison directe avec Ultima Online qui proposait au joueur d'incarner un boulanger, un forgeron, un pêcheur, etc. Ils ont donc suivi leur bonhomme de chemin et une fois bien développé, le projet est devenu Shadowbane.

Et là, comme par enchantement, tout le monde, et en particulier la presse, s'est mis à s'intéresser à ce nouveau venu et à l'encenser. Du coup, G.O.D. a pointé le bout de son nez, a été charmé par le concept et promet un bel avenir pour Shadowbane. Une histoire pas banale.

Shadowbane

Bain de siège

Éditeur G.O.D. **Développeur** Wolfpack Studios **Genre** jeu de rôle *on-line* **Sortie** courant 2001 **Site** www.shadowbane.com



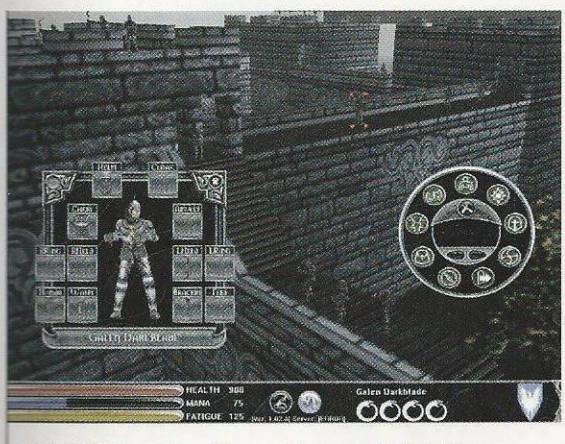
TOUT BRILLANT Les plastrons de Shadowbane sont très variés et très bien réalisés. Comme les autres pièces d'armure d'ailleurs.

Et le plus intéressant, c'est que si Wolfpack Studios a réorienté Shadowbane afin que le PvP y soit moins sauvage, les grandes lignes du projet initial n'ont pas changé. Il s'agit toujours d'un jeu où vous allez en baver pour pouvoir progresser. *Exit* le temps où l'on s'endormait devant Everquest en attendant que tel monstre « respawne », désormais, vous allez vous battre pour survivre et enfin goûter aux joies d'un jeu exclusivement dédié au PvP. Mais voyons tout ça de plus près.

Une multitude d'êtres à incarner

Tout commence avec le choix de la race que vous allez incarner. Pas moins de douze classes vous sont proposées. Et pour la première fois, à ma connaissance, dans un jeu de rôle médiéval (a l'exception des JDR papier), vous allez pouvoir incarner autant d'êtres différents : humains, elfes, aelfborn (des demi-elfes), irekei, nains, demi-géants, ombres, aracoix, hommes-oiseaux, centaures et minotaures.

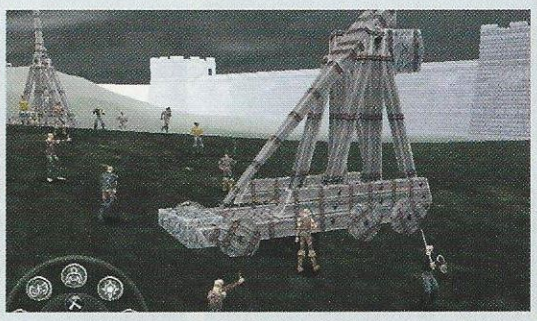
Il vous faudra aussi sélectionner une classe parmi les quinze disponibles (assassin, barbare, barde, druide, sorcier, templier, etc.). Mais ce n'est pas encore fini car après la classe, vous devrez choisir vos disciplines. Et là, une multitude de compétences s'offrent à vous : 30 au total. Aussi diverses qu'inhabituelles pour certaines : changeur de forme (loup-garou, ours, rat), gladiateur, berserker, attrapeur de rat, etc. Le nombre de combinaisons possibles de ces trois facteurs laissent présager de la variété des héros que les joueurs vont pouvoir incarner. Chaque personnage se voit attribuer la chance de devenir unique et inestimable auprès des autres. Pour la magie par exemple. Étant considérée



ARCHER Placer des archers sur les remparts de votre forteresse peut s'avérer prudent pour repousser un agresseur.

État de siège !

Défenseur ou agresseur, vous allez sûrement participer à des attaques de château. Alors préparez le sac de couchage, ça risque d'être long !



Shadowbane est le premier jeu *on-line* à supporter le système de siège de château qui s'intègre complètement à un jeu orienté PvP. Vous allez donc pouvoir construire des trébuchets et des catapultes pour prendre d'assaut la forteresse de vos ennemis. Afin que ces derniers ne soient pas pris en traître, une campagne de siège se déroulera sur une période comprise entre 24 et 72 heures, ce qui leur laissera le temps de réunir leurs forces pour faire face à votre attaque.

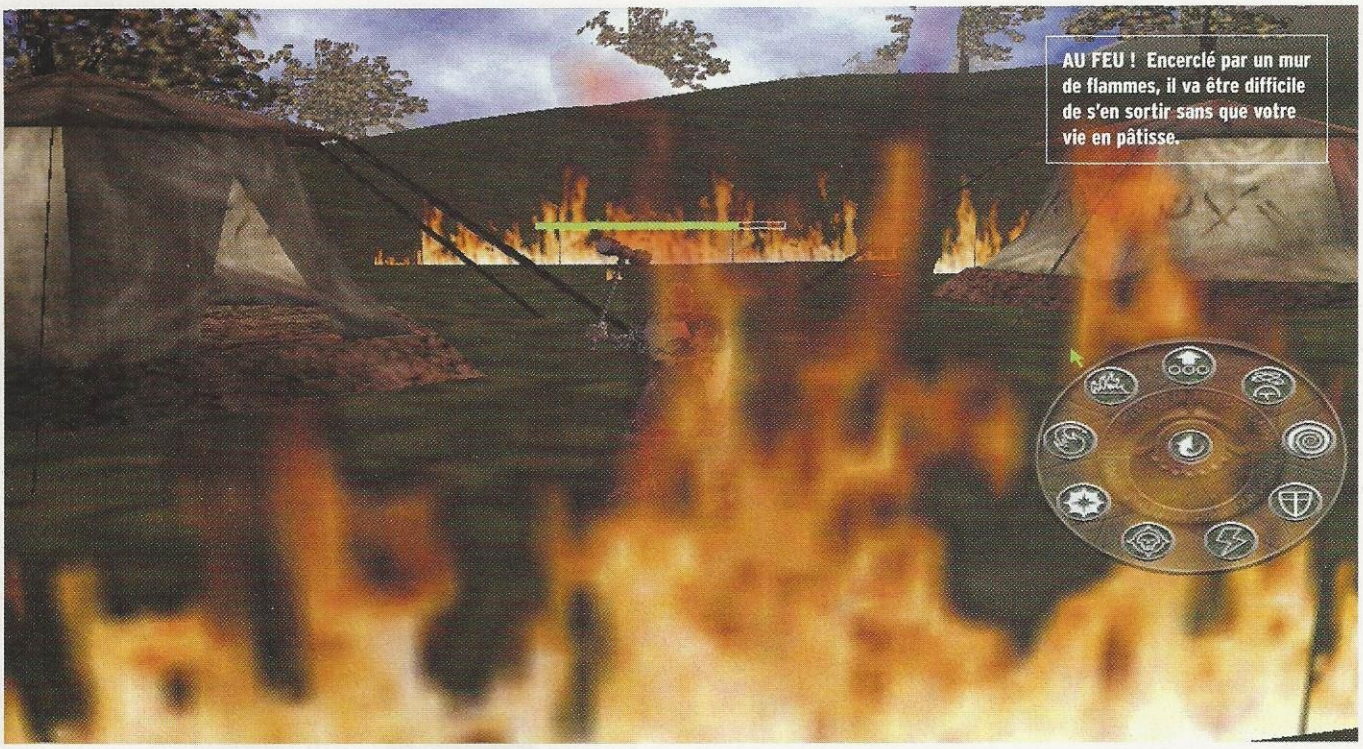
Q&R

TODD COLEMAN
Vice-président

Est-ce que tous les joueurs auront besoin de joindre une guilde ?

Oui, mais pour ceux qui ont un style de jeu plus solitaire, certaines guildes dirigées par des GM (maîtres de jeu) seront disponibles. En gros, c'est une organisation de gens qui peuvent jouer en coopérative ou non, mais qui disposent de la même ville-état dans laquelle ils peuvent s'entraîner, acheter des armes et des armures et se soigner. Ces guildes seront probablement les plus anciennes et les plus grosses sur Shadowbane. Les guildes GM ne participeront aucunement à la conquête territoriale ou aux guerres de guildes (ce qui signifie que leur pouvoir n'augmentera pas mais ne déclinera pas non plus).

Vous devrez choisir une classe, parmi les quinze proposées, ainsi qu'une discipline, dont le nombre s'élève à... trente !



AU FEU ! Encerclé par un mur de flammes, il va être difficile de s'en sortir sans que votre vie en pâtisse.

comme extrêmement difficile à maîtriser, si vous persistez dans cette voie, vous aurez une grande valeur. Pour vous donner une idée, certains mages auront le pouvoir de téléporter les joueurs de monde en monde. C'est encore une particularité de Shadowbane. Il n'y a qu'un seul univers, regroupant tous les mondes du jeu. Ce qui signifie que tous les joueurs seront reliés bien qu'ils ne puissent entreprendre un voyage inter-monde à leur début.

Et de toute façon, lorsque vous commencerez votre vie d'aventurier, une seule chose vous occupera... le combat avec les monstres. Mais juste histoire de devenir assez fort pour combattre d'autres joueurs. Car les monstres, dans Shadowbane, ne sont qu'une étape de la vie d'un personnage. Enfin, ceux gérés par l'ordinateur, car les stars de la vilenie sont représentés par les autres joueurs. Vous vous demandez peut-être alors de quelles protections vous bénéficiez à petit niveau contre ce genre de danger ?

Des villes de GM (maîtres de jeu) existent afin de protéger ceux que l'on nomme les « newbies » (nouveaux).

PvP vs GM...

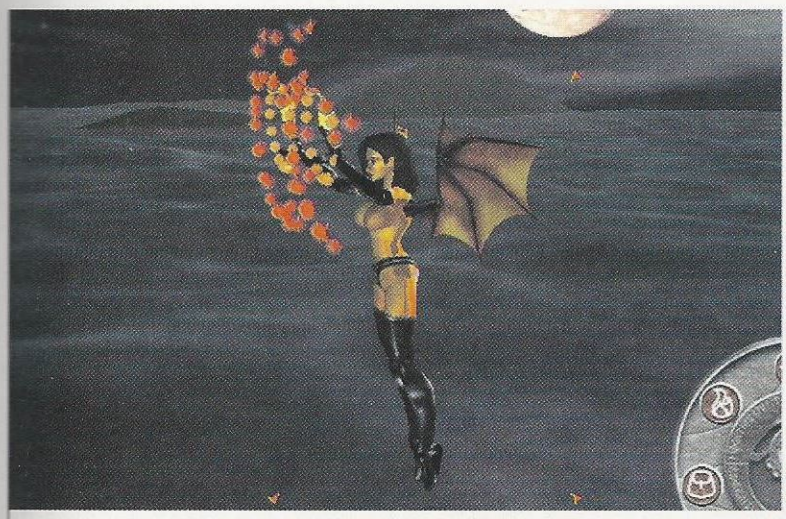
Ne vous inquiétez pas, Wolfpack Studios a pensé à tout. Des villes de GM (maîtres de jeu) existent afin de protéger ceux que l'on nomme les « newbies » (nouveaux). Ce sont des endroits sécurisés où personne ne peut vous attaquer. Ils vous donnent accès à des donjons dans lesquels vous pouvez vous faire la main en attendant de devenir un peu plus fort. Vient alors le moment de joindre une guilde de GM si vous ne voulez pas prendre part au PvP ou une guilde de joueurs si au contraire, vous brûlez d'envie de vous mesurer aux

Mutations

Si certaines races ne sont pas accessibles en début de jeu, vous pourrez les sélectionner une fois que vous serez plus fort et plus expérimenté.

Totale innovation en matière de jeu de rôle, Shadowbane vous permet à haut niveau de transformer votre personnage de départ en un être spécial, d'une nouvelle race. Vous avez le choix (pour le moment) de devenir un Aracoix, qui a la faculté de voler, un minotaure, à la force impressionnante et un centaure, à l'intelligence guerrière. Lorsque vous effectuez la mutation, vous perdez vos compétences passées mais en obtenez de nouvelles. Choisissez donc judicieusement.

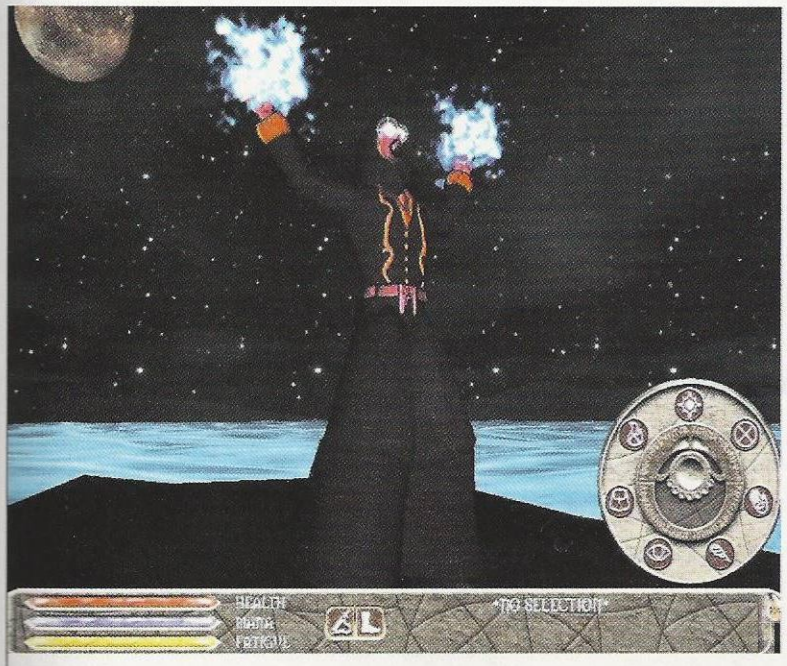
À VOS ORDRES ! Voilà à quoi peut ressembler une formation dans Shadowbane. Les cercles rouges marquent les positions.



BEAUTÉ SAUVAGE Cette demoiselle quelque peu dénudée avec des ailes dans le dos a la faculté de charmer ses victimes. Pas étonnant...

autres. Sachez juste qu'arrivé à un certain niveau, le gain de points d'expérience ne peut se faire qu'en tuant d'autres joueurs. Et comme toujours, il existe ceux qui ne désirent que votre bien et d'autres que votre mort... C'est comme ça, il faut faire avec. Mais quel que soit le camp que vous choisissez, vous allez participer à des combats de grande envergure, des raids et autres sièges de château. Oui, vous avez bien entendu : des sièges de château. Vous allez donc partir en campagne afin de détruire la forteresse de vos ennemis et y organiser un siège. L'attaque devrait se dérouler sur plusieurs jours (de 24 heures à 72 heures) afin de laisser à vos opposants le temps de s'organiser. C'est vrai, quoi de plus énervant que de se déconnecter un soir et de voir le lendemain que vous avez tout perdu ! Il vous sera aussi possible de participer à un autre type de combat : la bataille rangée. À la manière d'un jeu de stratégie, le chef de votre groupe (celui qui possède la discipline Commander) a la possibilité de vous assigner un poste

Quel que soit le camp que vous choisissez, vous allez participer à des combats de grande envergure, des raids et autres sièges de château.



ABRACADABRA Bon, ce n'est pas la formule que ce mage doit être en train d'incanter mais quoi qu'il en soit, je n'aimerais pas être sa cible.

L'ombre de la mort

L'assassin a le pouvoir de s'infiltrer dans une place forte à l'insu des gardes. Son but est de supprimer un personnage important et de le détrousser.

L'APPROCHE Furtivement, l'assassin se glisse derrière sa ou ses proies en attendant l'instant propice pour agir.

MEURTRE SILENCIEUX Vient ensuite l'exécution. Il frappe silencieusement et ses victimes tombent sans réaction.

UN FORFAIT ACCOMPLI Une fois le crime perpétré, il daigne sortir des ténèbres pour s'assurer de la mort de ses cibles.

sur le terrain qui se manifeste par un petit rond rouge sur lequel vous devez vous placer. Ce qui donne lieu à des formations et des vrais affrontements en groupe où chacun a un rôle à jouer et où vous devez protéger votre voisin. À ce niveau, la vision du champ de bataille sera facilitée car vous quitterez la vue subjective pour une vue extérieure.

Ce qui vous permettra d'ailleurs d'admirer votre équipement car, comme vous l'aurez sûrement remarqué, Shadowbane est complètement en 3D, pour le bonheur de nos mirettes. Chaque pièce d'inventaire a un look différent et vous pouvez même personnaliser votre bouclier aux couleurs de votre guilde. Tout ça pour dire que ça sent encore les nuits blanches. ●

- Loïc Claveau

CONAN LE BARBARE
Le guerrier est la classe favorite des Atrox. Là, on peut dire que l'habit fait le moine...

Si les dragons n'ont plus de secrets pour vous et que vous rêvez de trolls et d'elfes toute la nuit, c'est que votre vie se dégrade. Il est donc temps de partir en vacances dans un autre genre d'univers... Et pourquoi pas la planète Rubi-Ka, celle d'Anarchy Online !

Anarchy Online

Robots & Co.

Éditeur Funcom **Développeur** Funcom **Genre** jeu de rôle *on-line* **Sortie** début 2001 **Site** www.anarchyonline.com

ALIEN BEAUTY Voilà le charmant visage d'une femelle Opifex, que le joueur pourra incarner.

Sortez du monde des dragons, chevaliers et orcs, pour plonger dans un univers futuriste.

Anarchy Online... Voilà peut-être le *soft* qui fit prendre conscience au microcosme du jeu vidéo l'ampleur du phénomène « univers persistant ». Et depuis, tous les sites Internet ne cessent de faire son éloge. Amplement mérité d'ailleurs, lorsque l'on voit la prouesse technologique que l'équipe de Funcom a réalisée. Tout d'abord, c'est le premier jeu à arriver en bêta-test qui prenne pour sujet la science-fiction et non le médiéval fantastique (hormis Neocron). Vous n'avez pas idée à quel point il est rafraîchissant de sortir du monde des dragons, chevaliers et autres orcs ou trolls pour plonger dans un univers futuriste, un peu à la *Star Wars*, avec ses robots, ses voix métalliques et ses pistolets laser.

Pour la petite histoire, vous allez vivre la vie d'un citoyen de la planète Rubi-Ka où deux factions se vouent une haine farouche. La corporation Omni-Tek, qui gouverne la planète d'une main de fer, et les clans rebelles, qui tentent de s'opposer à cette tyrannie. À vous de choisir quel camp vous voulez joindre et quel humanoïde vous voulez incarner parmi les quatre qui vous sont proposés : le Solitus, l'Atrox, l'Opifex et le Nano. Chacun d'eux possède des caractéristiques spécifiques qui le prédisposent à une ou plusieurs des

Exprimez-vous, que diable !

La 3D, ça permet vachement de trucs quand même. Votre personnage peut simuler un véritable comportement social. Bon, on ne dispose pas encore de toute la panoplie mais ça vient petit à petit. Avantage ? Aucun, mais ça égaye le jeu et c'est déjà pas si mal.

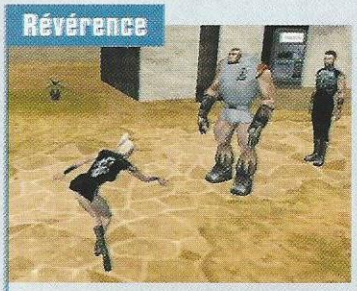
Danse

Rien de mieux pour détendre l'atmosphère. Les mouvements de danse sont variés et très bien réalisés. De quoi s'amuser dans les « discothèques » de Rubi-Ka. Attention, la danse peut aussi avoir valeur de provocation si vous l'effectuez devant un ennemi.

Salut militaire

Voilà un geste purement intégré pour le fun ou dans le cas où vous auriez créé une guilde basée sur une monarchie ou une dictature. Lorsqu'un personnage hiérarchiquement supérieur se pointe, il convient de le saluer comme il se doit.

Révérence



Anarchy Online est rempli de ce genre d'« emotes » gestuels. Voilà une seconde façon de dire bonjour, mais beaucoup plus grâcieuse... enfin, lorsque c'est une demoiselle qui l'effectue. C'est pas grand-chose, mais ça donne une plus grande dimension sociale au jeu.

douze classes disponibles. Parmi elles, on en retrouve d'assez classiques mais qui portent de nouveaux noms : le rogue devient le fixer, l'espion, l'agent, le mage, le meta-physicist, etc. D'autres sont complètement nouvelles : le bureaucrate ou encore le nano-technicien.

Ambiance nano-futuriste

Contrairement à certains jeux de rôle, lorsque vous endossez une profession dans Anarchy Online, vous optez pour certaines compétences mais avant tout, vous faites un trait sur certaines autres. Par exemple, le docteur est bon dans la compétence Soins mais il est mauvais dans celle de Combat. L'aventurier, qui a une connaissance pointue de la faune et de la flore, n'y connaît en revanche pratiquement rien en nano-technologie. Faire un choix évite les erreurs commises dans le passé par des jeux tel Ultima Online, où le joueur pouvait sans trop de difficulté être mage, archer et guerrier en même temps et, du coup, se suffire à lui-même. Sur Rubi-Ka, vous aurez besoin d'amis si vous voulez survivre, car vous allez explorer un monde plein de dangers et de mystères.

Pour prévenir votre future mort, il va vous falloir prendre une assurance vie, qui s'apparente grosso modo à une sauvegarde de votre expérience. Ainsi, après votre mort, vous vous réincarnerez avec le niveau d'expérience que vous aviez au moment de souscrire l'assurance. Il est également important de savoir que, plus vous la payez cher, plus vous récupérerez d'objets une fois revenu à la vie. Et comme le signale fort justement l'équipe de Funcom, les meilleurs endroits seront les plus dangereux et les plus éloignés des villes. En somme, plus vous prenez de risques, plus vous serez récompensé.

Méfiez-vous aussi de la menace potentielle que représentent les autres joueurs car, si les villes se révèlent totalement sûres au niveau PvP, les zones politiques sont ouvertes aux affrontements entre

Q&R

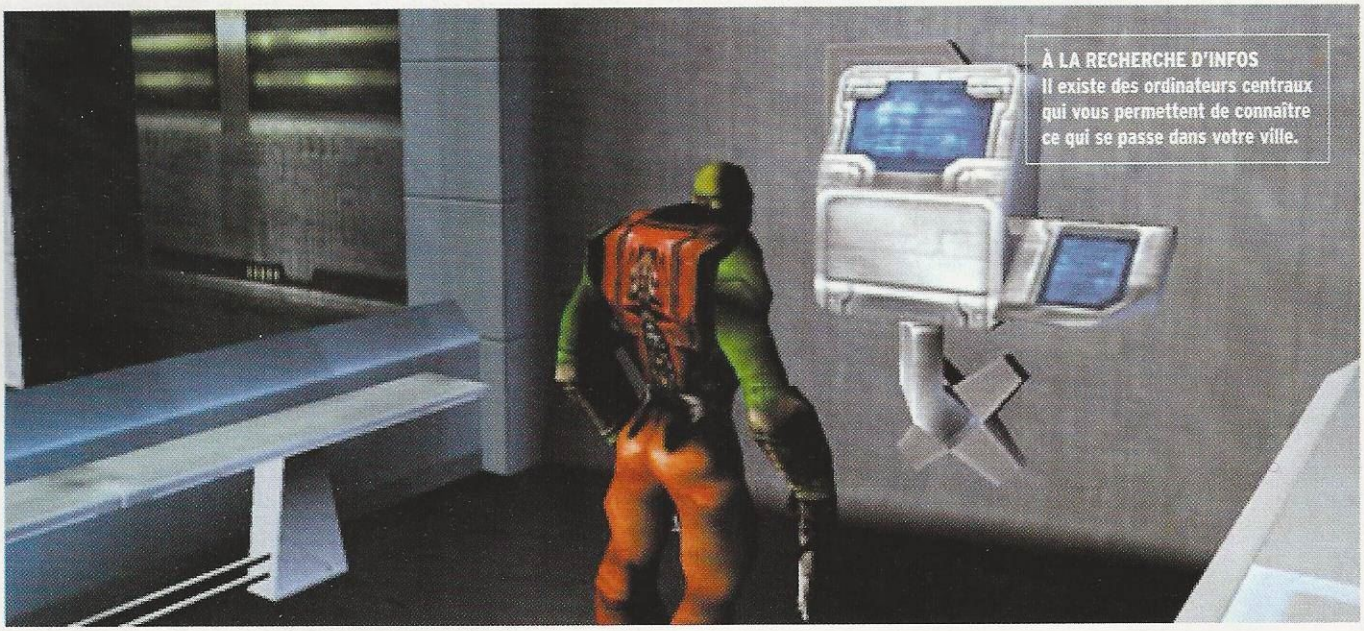
MARTIN AMOR
Programmeur

Comment un nano-technicien utilise-t-il les nano-robots ?
Utiliser les nano-robots est une compétence. Le personnage doit s'instruire dans une ou plusieurs des écoles nano (création, manipulation ou déplacement de matière) et ensuite se spécialiser dans l'une des compétences (*formula*) qui en dérivent.

Que peut faire un nano-technicien avec ses nano-robots ?
Les nano-robots sont toujours présents dans l'environnement du nano-technicien. Il est capable de les contrôler pour des usages comme le combat, les quêtes ou l'exploration. L'usage de la nano-technologie peut aussi être vendue en tant que service. Et une fois expert en la matière, un nano-technicien peut offrir un enseignement aux novices.

BAS LES PATTES
La taille de ces créatures n'a rien à envier à celles d'Everquest...

Vous aurez besoin d'amis si vous voulez survivre, car vous allez explorer un monde plein de dangers et de mystères.



À LA RECHERCHE D'INFOS Il existe des ordinateurs centraux qui vous permettent de connaître ce qui se passe dans votre ville.

factions et dans les contrées lointaines, toutes les agressions seront permises. Voilà un moyen ingénieux de contenter les pro et les anti-Player Killing.

Quêtes et intrigues à gogo

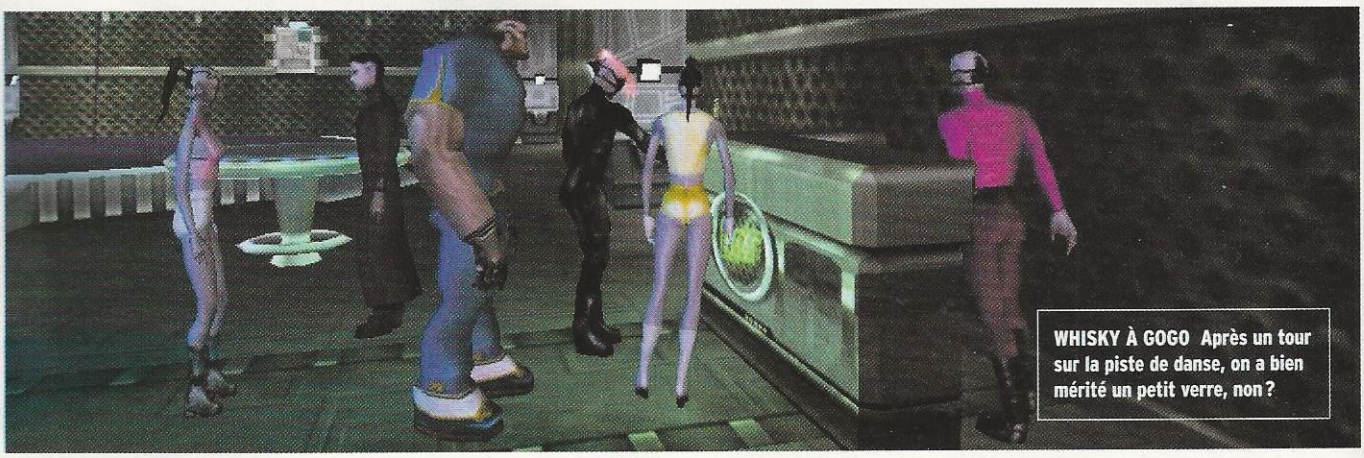
En effet, vous pouvez très bien faire évoluer votre personnage sans que celui-ci ne voie jamais ne serait-ce qu'un grain de désert profond, puisque les cités offriront des tas de quêtes et autres intrigues en tout genre. Tiens, en parlant de quêtes, sachez qu'il existe des missions uniques. Une fois activées, vous serez le seul à connaître leur existence et donc à pouvoir les résoudre. Ce qui intègre un nouvel élément dans les jeux *on-line* : le partage des tâches ! Il est dorénavant possible pour un joueur de morceler une quête qu'il a découverte et d'en confier des sous-parties à d'autres personnages en échange d'objets ou de points de XP.

Avec un *gameplay* aussi soigné, Anarchy Online risque de faire très mal dès sa sortie car il prend en plus le pari de n'avoir qu'un seul serveur qui regroupera tous les joueurs simultanément (environ dix mille), à l'inverse des mondes miroirs d'Everquest ou d'Ultima Online. Ajoutez à cela le fait que le rêve est presque réalité puisque Anarchy Online est déjà entré en bêta-test et que sa sortie est prévue pour le mois de décembre. Alors si vous l'attendez comme nous, avec impatience, guettez le test aux environs de la fin de l'année. ●

- Loïc Claveau

Avec un gameplay aussi soigné, Anarchy Online prend le risque de faire très mal dès sa sortie...

TU M'CHERCHES ? Dire à un Atrox qu'il est bête est une erreur mais lui dire quand il possède deux lames, c'est un suicide !



WHISKY À GOGO Après un tour sur la piste de danse, on a bien mérité un petit verre, non ?

The comics world

A GAGNER
TOUS LES JOURS

des BD
des JEUX VIDEO
des PRODUITS DERIVES

Cliquez sur l'adresse ci-dessous

www.comicsworld.fr

Flute !!! Ce journal n'est pas interactif !!!

Vivement l'an 2000 !!!

© "la Coccinelle" de Gotlib - Hyphen S.A. - Dargaud 2000

Il n'est plus nécessaire de présenter Everquest. Avec ses millions de joueurs, c'est devenu l'une des références du jeu de rôle Multijoueur et de l'univers permanent. Les fans seront ravis : une seconde extension arrive bientôt !

Scars of Velious

Everquest for ever

Éditeur Ubi Soft **Développeur** Verant **Genre** jeu de rôle *on-line* **Sortie** décembre **Site** www.everquest.com

RESTER DE GLACE
Le Centaure des glaces est un dur ! Résistant et véloce, il poursuivra les lâches !

Comme c'est souvent le cas pour ce genre de data-disk, Scars of Velious comprendra un continent vierge à explorer, ainsi qu'une poignée d'améliorations comme une interface repensée, « customisable » et en 3D. Mais le plus important dans Scars of Velious, c'est Velious (et non Scars !) : un monde glacé dont la dangerosité n'aura rien à envier à Hoth ! Effectivement, une pléthore de nouveaux monstres seront là, prêts à en découvre avec les intrépides aventuriers virtuels. On parle de singes volants, de derviches tourneurs, de sirènes, de Wendigo, de centaures et autres solides créatures. D'ailleurs, si elles sont capables de survivre dans un monde aussi hostile qu'un continent gelé, nul doute qu'elles soient bien plus résistantes que celles que l'on combat dans les

De nouveaux amis

Pour ne pas lasser les aventuriers virtuels, Verant a prévu une flopée de nouvelles créatures qui ont déjà hâte d'en découdre avec vous ! En exclusivité pour vous, chers lecteurs, voici un petit florilège des plus étonnantes d'entre elles.

Le singe volant

Fatalement plus mobile qu'une créature à pied, le singe volant ne devrait pas faire beaucoup rire ses victimes ! Très rapide et souvent en groupe, il devrait être l'une des créatures les plus éprouvantes à tuer !

La sirène

Les sirènes ne s'éloigneront jamais de leur habitat et attaqueront toute personne s'y aventurant. Elles éliront domicile près de lacs, non loin de rochers sur lesquels elles se prélasseront. Attention à leur chant !

Le Wendigo

Habitué au froid et très résistant, le Wendigo sera un adversaire de taille. Puissant et résistant, il devrait pouvoir tenir tête aux plus dangereux joueurs. Plutôt solitaire, il attaquera les joueurs esseulés.

mondes de base ! Mais les plus dangereux adversaires seront les géants et les dragons. Ils auront en effet la particularité d'être en guerre ! Cela signifie que les joueurs pourront prendre parti pour l'un ou l'autre des deux camps. Par exemple, si une troupe d'aventuriers particulièrement redoutables parvenait à tuer le chef des géants, nul doute que les dragons se joignent aux héros providentiels et tentent une offensive massive. Vous avez dit interactivité ? Oui, et c'est évidemment nouveau dans Everquest, cette possibilité d'interagir au niveau d'une peuplade, ou même d'un élément de décor. Par exemple, dans la cité de Géants, les joueurs découvriront la statue de Rallos Zek, un héros légendaire, qui bien vite s'animera ! S'ils parviennent à la vaincre, le vrai Rallos Zek apparaîtra à son tour. Attention aux dégâts !

L'aventure continue

Mais mettre la pagaille entre les géants et les dragons ne sera pas la seule action possible. Jeff Butler, le producteur d'Everquest, qui a également travaillé sur Scars of Velious, affirme : « *Nous essayons de faire autre chose avec Velious : quelque chose de linéaire, une sorte de gigantesque donjon avec une difficulté progressive. En gros, il y aura une entrée et les joueurs devront, avant d'atteindre un but précis, passer par des étapes obligatoires.* » Cependant, rassurez-vous, il sera possible, pour les joueurs les plus puissants, de traverser les zones sans grand danger, plus rapidement que les autres. Mais pour s'aventurer dans Velious, il faudra au moins être de niveau 30 : avis !

Seize nouvelles zones énormes sont donc prévues et tout a été pensé pour pouvoir les explorer de la manière la plus pratique possible. Par exemple, on pourra utiliser des anneaux-dragon qui fonctionnent comme les anneaux de druide. Ils pourront vous ramener jusqu'à votre point d'exploration le plus avancé et vous éviteront ainsi de vous retaper une ou plusieurs zones déjà visitées. Une sorte de système de sauvegarde donc !

En ce qui concerne l'interface, il sera possible de créer plusieurs fenêtres de dialogue afin d'avoir des conversations privées et son ergonomie a été repensée. Bref, pour une seconde extension, Scars of Velious est riche en promesses et il est agréable de constater que les gars de chez Verant cherchent encore et toujours à faire davantage. ●

- Luc-Santiago Rodriguez

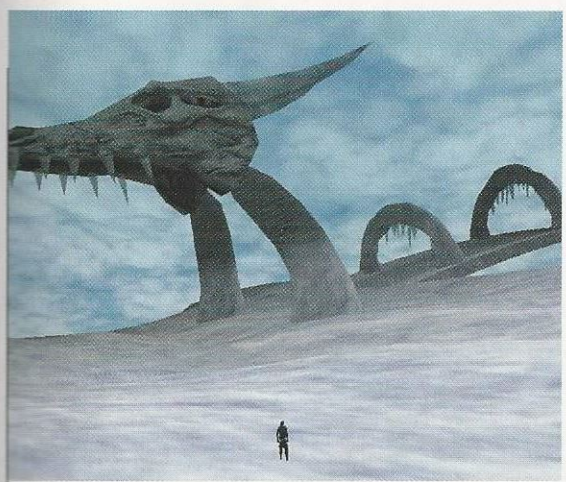
Q&R

JEFF BUTLER
Producteur

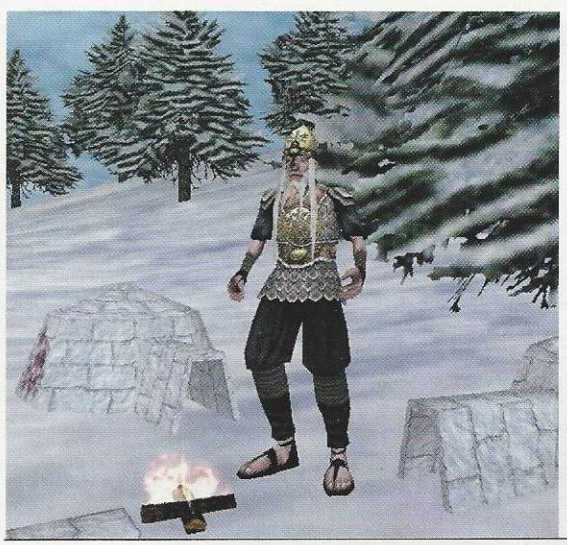
Qu'est-ce que c'est que cette histoire d'anneaux-dragon ?
Il y a très très longtemps, les dragons ont construit ces anneaux. Il s'utilisent comme les anneaux druidiques et permettent de revenir au point le plus avancé d'une zone. Comme le continent est linéaire et que vous progressez par étapes, vous pouvez utiliser ces anneaux pour éviter de parcourir des zones déjà connues.

Il paraît qu'un boss très dangereux sera présent...
Rallos Zek, oui. Il sera très difficile pour les joueurs de survivre à ce combat et je le déconseille formellement aux débutants.

Et au sujet des fameuses nouvelles armures ?
Eh bien tout le monde aura l'opportunité d'obtenir une armure spéciale, parmi deux nouveaux types. Le premier est réservé aux joueurs de niveau 35 et plus, le second aux joueurs de niveau 55-60. Nous avons créé 156 textures différentes pour toutes ces nouvelles armures.



GRAND ! Le gigantisme de certaines structures n'a plus rien à voir avec ce que les joueurs ont connu jusque-là.



PEACE & LOVE
Les Ottermen sont un peuple placide qui ne devrait pas être trop hostile aux joueurs.

BOND EN AVANT C'est grâce à ces portails que de simples terriens peuvent partir coloniser la galaxie.

D'abord limités à l'*heroic-fantasy*, les univers permanents s'ouvrent désormais à tous les types de jeux. À côté des univers de science-fiction qui fleurissent un peu partout, Starpeace a l'ambition de séduire les fans de Civilization et autres Sim City. Mission impossible ?

starpeace

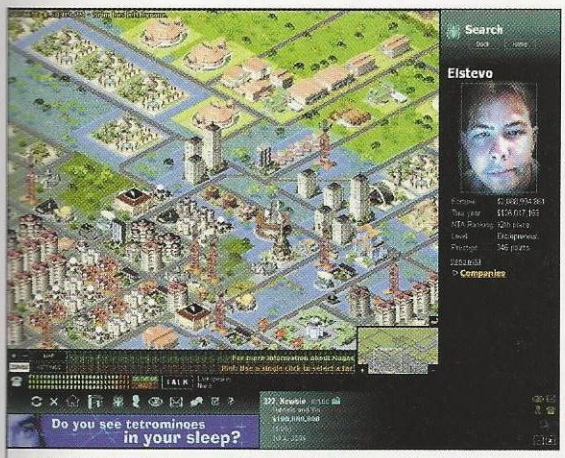
Mairie à tout prix

Éditeur Monte Cristo **Développeur** Oceanus **Genre** gestion/stratégie *on-line* **Sortie** novembre **Site** www.starpeace.net

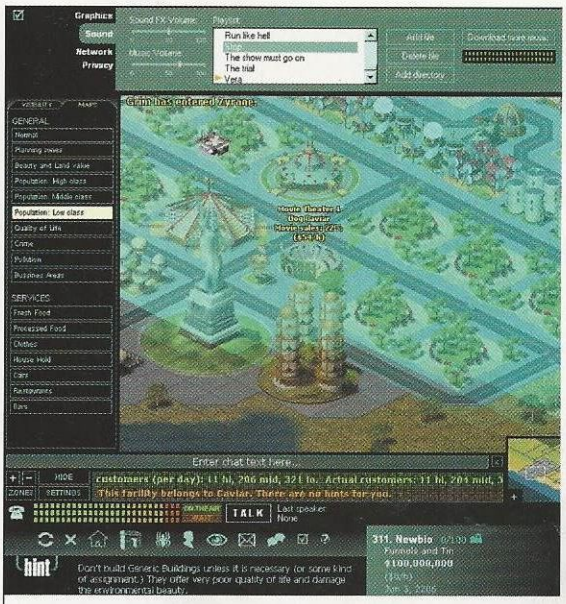
Avec Starpeace, même l'espace ne sera plus une limite à la mégalomanie.

Décidément, le thème de l'exode spatiale est à la mode ! Parallèlement à Neocron, qui va nous proposer de vivre la vie des derniers Terriens, abandonnés par des colons intersidéraux privilégiés, voici Starpeace, qui pourrait presque en être le pendant. Très différent des univers permanents actuels (mis à part peut-être Venise et le mort-né Mankind), Starpeace pourrait être décrit comme une sorte de Civilization ou de Sim City *on-line*. Nous sommes dans un futur proche, et la Terre croule sous la surpopulation. Les grandes puissances s'apprêtent à lancer une guerre dévastatrice contre les pays du tiers monde, afin d'en réduire la population de façon radicale. Heureusement, des savants malins parviennent à proposer une alternative. Grâce aux progrès fulgurants accomplis en matière de propulsion spatiale et de « terraformation », ils proposent de trier sur le volet quelques milliers de colons qui devront rendre la galaxie habitable. Ces milliers de privilégiés reçoivent 100 000 dollars de dotation et carte blanche. De là, il suffit de se connecter sur les serveurs d'Oceanus et de choisir un monde. Vous pourrez alors fonder une société, employer des gens, et tenter de devenir le Bill Gates du futur – voire plus encore !
On le voit, Starpeace s'adresse en premier lieu aux fans de Sim City, Pharaon et autres simulateurs de gestion.

FUTURISME Selon votre affiliation, vous aurez accès à différents types d'architectures...



SOUS LE SOLEIL **Les graphismes de Starpeace battent largement ceux de la plupart des simulations économiques Solo.**



MŒURS ADOUCIES **Une ville bien gérée acquiert un visage sympathique... Et en plus on peut y écouter ses MP3 préférés !**

Avec une différence majeure : alors que dans ce type de jeu, on finit par se lasser de jouer contre un ordinateur qui emploie sans cesse les mêmes tactiques, ici, c'est face à des milliers d'autres joueurs humains, à l'imagination et à la malice infinies que l'on va se retrouver. Certes, il y avait déjà eu d'autres projets de ce type, qui ont terminé aux oubliettes de l'histoire du jeu. Starpeace a d'ores et déjà un grand avantage sur ces malheureux : il existe. La version preview que nous avons entre les mains fonctionne, et les serveurs d'Oceanus (au nombre de trois : Europe, États-Unis et Asie) sont d'une rapidité exemplaire (il faut dire qu'il n'y a pour l'instant qu'une poignée de bêta-testeurs et de journalistes connectés).

Colons mégalomanes

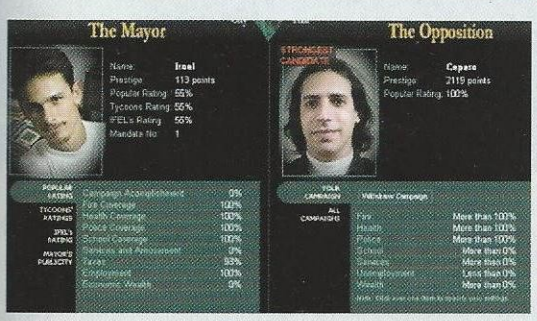
Les graphismes, sans être révolutionnaires, sont plaisants, et l'interface claire et rapide. Les informations affluent de toutes parts sur l'état de notre empire industriel et financier. Comme dans Sim City ou Pharaon, le but initial du joueur est d'attirer le plus possible de colons moins fortunés, qui, travaillant dans vos entreprises, construiront des villes dont la taille sera la mesure de votre pouvoir face à vos concurrents. Chaque région aura un maire, élu, dont les décisions seront contestées par une opposition. Dès le début du jeu, en fait, il faudra être affilié à une corporation géante, dont la philosophie déterminera votre style de gestion : le genre World Company ne sera heureusement pas le seul possible !

Les possibilités s'annoncent immenses, avec notamment plus de 300 bâtiments à construire, et la possibilité d'investir sur d'autres planètes pour étendre son hégémonie. Alors bien sûr, l'intérêt du jeu va beaucoup dépendre de son succès et du nombre de concurrents que l'on pourra affronter, mais Monte Cristo a déjà fait la preuve de sa compétence en la matière avec sa série des Start Up bien connue. Une question me taraude pourtant : pour réussir dans Starpeace, sera-t-on obligé de fumer le cigare ? ●

- Rémy Goavec

Bêtes de campagne

MAIRE PAR INTÉRIM **Participez à la vie politique de Starpeace !**



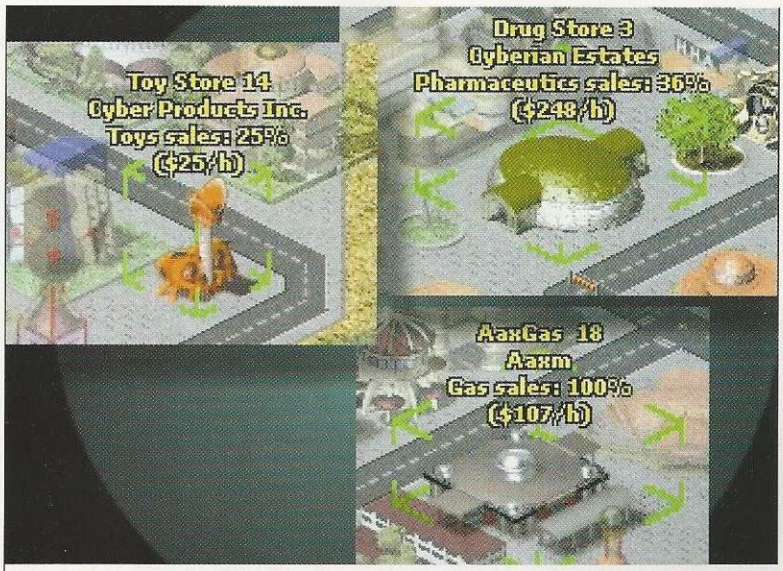
Les mondes colonisés seront à peu près démocratiques. Chacune des planètes gérées par les serveurs sera divisée en plusieurs villes, et chaque « magnat » (*tycoon*), donc chaque joueur, pourra briguer la mairie. C'est le peuple (donc l'ordinateur) qui désignera le vainqueur en fonction de ses promesses, mais les autres *tycoons* pourront influer sur les résultats en finançant les campagnes ou en payant des publicités à leurs candidats favoris. Mais attention : non seulement le perdant est immédiatement désigné chef de l'opposition, mais des citoyens trop mécontents de leur maire peuvent carrément le chasser de la planète.

Q&R

J. CUKIER
M. CEPERO
Oceanus

Comment vous est venue l'idée de Starpeace ?
L'idée nous est venue pendant les grands *blackouts* de 1993 (NDLR : le Québec a été privé de courant pendant plusieurs jours). Nous restions au bureau de longues heures sans électricité, et mine de rien, ça a débouché sur de super brainstormings. On croyait simplement qu'un milliard d'années ne suffiraient pas à faire un tel jeu !

Est-ce qu'il y a un message politique dans Starpeace ? La paix par le commerce ?
Toute l'équipe vient de Cuba (sauf Marco qui est italien, mais bon) alors leur vision de la politique n'est pas exactement la même que la nôtre. Cela dit, il ne faut pas voir de discours pro-mondialisation (voire pro-universalisation) à la sauce Seattle là-dedans. D'ailleurs, le titre du jeu est assez ironique parce que les nouveaux composants qu'on va y ajouter sont tout sauf pacifiques (simulation de mafia, jeu d'action-FPS, jeu de stratégie de guerre entre les planètes, etc.).



POUR TOUS LES GOÛTS **Quand on est un super capitaliste de l'espace, il faut vraiment penser à tout – même aux magasins de jouets !**

Entre la suprématie anglo-américaine et notre propre chauvinisme, on a trop souvent oublié que l'Allemagne est (avec l'Espagne) l'autre grand producteur européen de jeux vidéo. Et apparemment, ils ont découvert qu'il existait autre chose que la gestion dans la vie : voici venir Neocron.

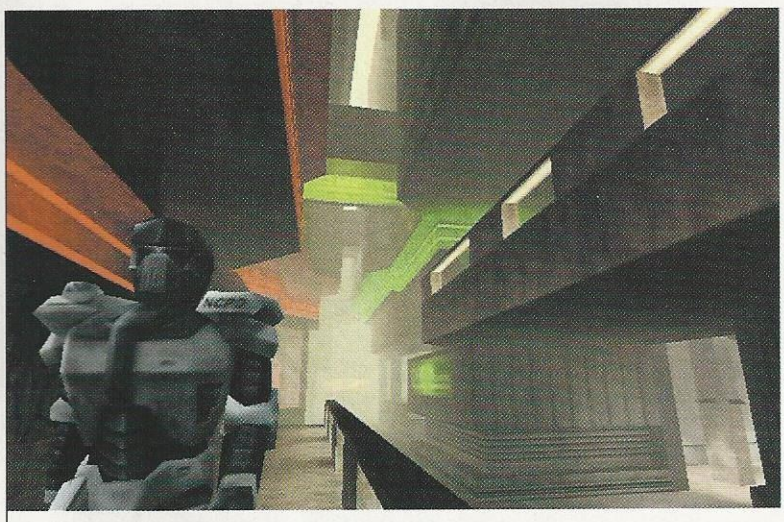
NOIR C'EST NOIR L'ambiance des cités ravagées de notre pauvre Terre ne devrait pas convenir aux dépressifs.

Neocron
Les terres brûlées

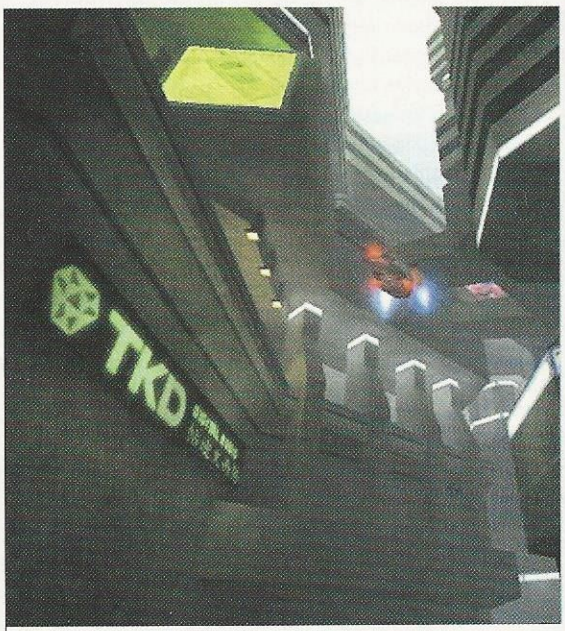
Éditeur Reaktor Media **Développeur** Reaktor Media **Genre** jeu de rôle *on-line* **Sortie** début 2001 **Site** www.neocron.com

Avouons-le tout de suite, le scénario de Neocron ne nous ensevelit pas sous des torrents d'originalité. Nous sommes dans un futur relativement lointain et la Terre, ravagée par les guerres et la pollution, est finalement devenue invivable. Courageusement, les élites décident de fuir et d'aller coloniser la galaxie, abandonnant le reste du monde à son triste sort. Les laissés pour compte n'ont plus d'autre choix que de survivre au milieu de la pollution et des ruines d'immenses complexes industriels. Voilà, me direz-vous, qui ressemble furieusement aux prémisses de Starpeace (voir sa preview dans ce numéro). Certes, mais si Neocron ressemble à Starpeace, ce serait un peu son négatif : au lieu de nous faire jouer les preux colons à la découverte des étoiles, Neocron nous propose de nous glisser dans la peau des pauvres types (et filles) qui vivotent dans les décharges ! Place relativement plus enviable qu'il n'y paraissait d'ailleurs à première vue, puisque juste après avoir annoncé la découverte d'une civilisation extraterrestre, nos frères des étoiles ont brutalement cessé toute communication... Tranchant nettement avec l'*heroic-fantasy* obligatoire des premiers titres phares du genre (Ultima Online, Everquest, Asheron's Call, etc.), Neocron appartient à la deuxième vague des univers permanents, celle de la

Neocron est peut-être, avec Anarchy Online, le projet le plus ambitieux parmi tous les « Massively Multiplayer » .



WANTED Attention, même si une carrière de criminel est possible dans Neocron, elle peut faire de vous une proie pour les flics-robots...



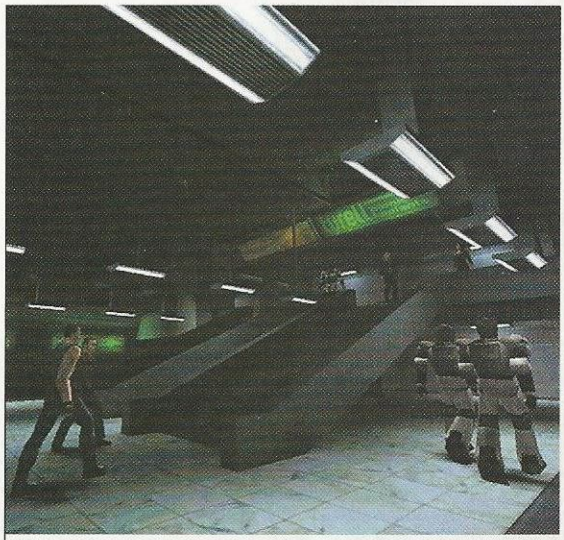
PAGE DE PUB Grâce aux annonceurs, les éditeurs de Neocron espèrent offrir l'abonnement le plus bas du marché.

I WANT TO BELIEVE **Reaktor nous promet que tous ces immenses bâtiments pourront être visités. Soyons optimistes !**

science-fiction. Plus encore que ses prédécesseurs, Neocron va donner aux joueurs une liberté d'action totale. Dans ces grandes cités ravagées, protégées – séparées – les unes des autres par d'immenses champs de force, vous pourrez non seulement choisir entre quatre classes de personnage très différentes, mais vous conduire de la façon qui vous chante. Ainsi, nos amis les Player Killers pourront à loisir tuer les autres joueurs.

Un monde sans pitié

Mais attention, ici pas de barre d'alignement ou de « mauvaise réputation ». Comme dans le monde réel, sur cette terre futuriste, un tueur est tout bonnement un criminel : si vous prenez l'habitude de massacrer vos congénères, vous serez recherché par la police (l'un des « services publics » gérés par Reaktor), ce qui permettra aux robots-flics de tirer à vue ! Un monde extrêmement sympathique, donc. D'autant plus sympathique que les graphistes de chez Reaktor s'en sont donnés à cœur joie dans le style post-apocalyptique. Les fans de Bilal et les accros à Fallout seront en terrain familier, au milieu d'une 3D très ambitieuse (qui permettra de choisir entre une vue à la Tomb Raider ou de type *quake-like*), puisque les développeurs nous promettent que tous les (nombreux) bâtiments pourront être visités, et qu'il n'existera aucune porte « bidon », aucun décor inutile. Les quatre personnages sont également prometteurs. Les moines psy, membres de l'ancienne caste dirigeante de la Terre, faibles physiquement mais dotés de terribles pouvoirs psychiques, les tanks, super-soldats mutants créés par les



TRANSPORTS INTERURBAINS **Scooter, métro géant, navettes aériennes, vous disposerez d'un large choix !**

moines pour mener la guerre à leur place, redoutables mais privés de télépathie, les espions, personnages équilibrés qui peuvent choisir entre différentes disciplines physiques et psychiques et les privés, qui peuvent améliorer leurs performances par des implants bioniques. L'état actuel d'avancement du jeu laisse encore pas mal de questions en suspens, notamment sur le nombre de joueurs prévus sur les serveurs, le coût de l'abonnement ou la mise en place éventuelle d'un « système politique » dans le monde de Neocron. La fin du monde est pour demain, et on a hâte d'y être. ●

- Rémy Goavec

Q&R

JOERG SCHWIEZER

Directeur artistique

Pouvez-vous nous présenter Reaktor Media ?

C'est vrai que nous ne sommes peut-être pas très connus en France. Notre jeu le plus célèbre dans toute l'Europe, c'est sûrement Bermuda Syndrome, sorti en 1994. Depuis trois ans, toutes nos énergies sont consacrées à Neocron.

Qu'est-ce qui distingue Neocron des autres univers permanents ?

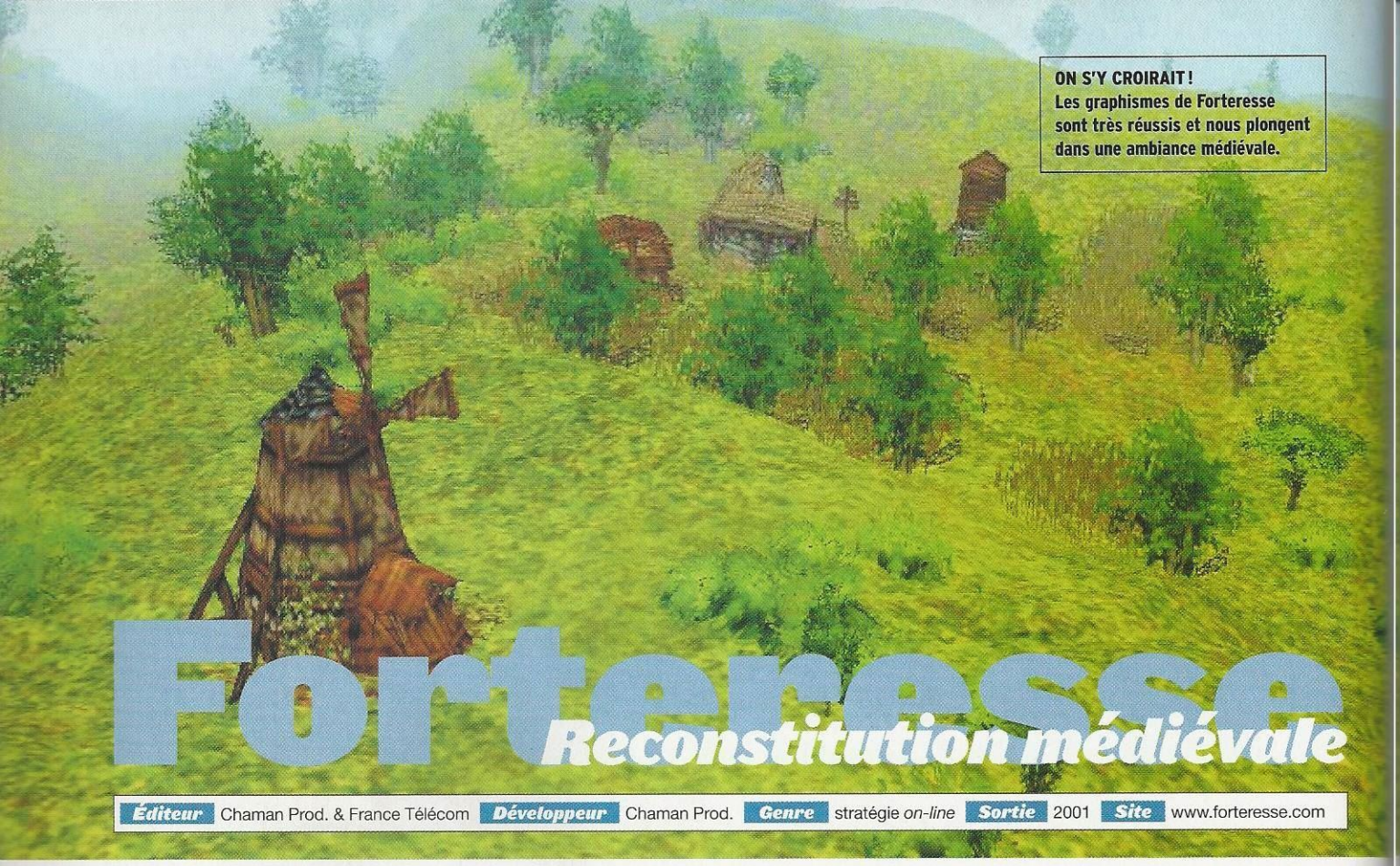
D'abord, son univers de science-fiction. Je crois que beaucoup de fans de jeu de rôle – comme moi – attendaient un jeu qui s'éloigne enfin de l'*heroic-fantasy*. Je déteste les nains, les dragons et les sorciers et je ne suis pas le seul !

Quel sera le degré de liberté dans Neocron ?

Une liberté absolue ! Tout ce que le joueur aura à faire, c'est de vivre sa vie dans notre univers et de développer son personnage. S'il veut, il peut aider à la résolution des problèmes et des mystères de Neocron, mais il n'est pas obligé du tout. Les gens qui ont déjà vu notre jeu le comparent à un Half-Life qui n'aurait pas de fin. Et pour moi, le seul défaut de Half-Life c'était ça : qu'il ait une fin !

Pourra-t-on mourir dans Neocron ?

Bien sûr, mais nous n'avons pas encore décidé comment cela se passerait. En tout cas, la mort ne sera pas définitive, c'est une certitude. Cela fait partie des choses qui ne sont pas encore fixées, comme aussi le prix de l'abonnement, que nous voulons être le plus bas du marché. Ce que je peux vous promettre, c'est que Neocron ne ressemblera à aucun autre jeu du genre !



ON S'Y CROIRAIT !
Les graphismes de Forteresse sont très réussis et nous plongent dans une ambiance médiévale.

Forteresse

Reconstitution médiévale

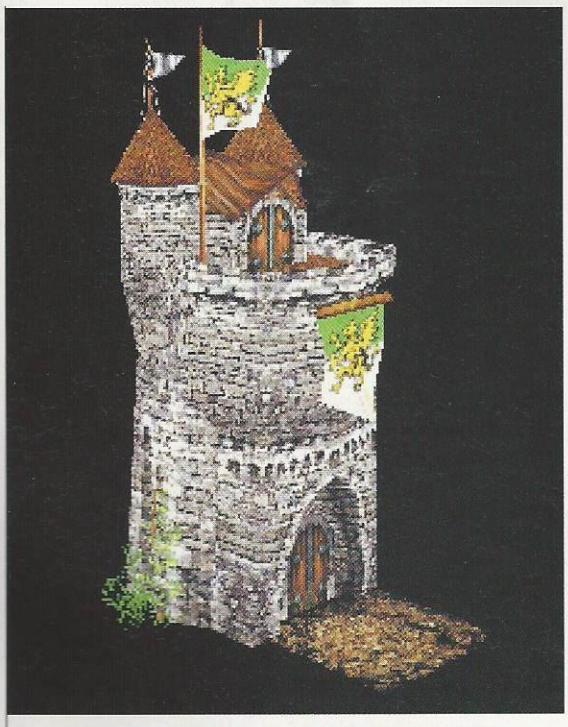
Éditeur Chaman Prod. & France Télécom **Développeur** Chaman Prod. **Genre** stratégie *on-line* **Sortie** 2001 **Site** www.forteresse.com

Oyez ! Oyez, les gueux, sachez qu'un nouveau seigneur habite en ce lieu. Il va falloir travailler comme le serf que vous êtes si vous voulez rester en vie. Car Chaman, le discret, nous a dévoilé ses plans de bataille pour la future année et vous allez souffrir.

Oh oui, vous allez comprendre ce qu'ont pu ressentir les châtelains de l'époque médiévale. C'est ce à quoi Forteresse va s'appliquer, en tout cas. Et grâce à un concept novateur, s'il vous plaît : le jeu de stratégie en univers persistant. Et non semi-persistant comme la plupart des jeux *on-line* qui arrivent. Forteresse vous propose de faire du petit propriétaire de terres que vous êtes, un véritable seigneur redouté par tous ses voisins à toute heure de la journée. Aucun repos pour le guerrier, c'est à la pointe de son épée que repose l'expansion territoriale.

Forteresse est un univers totalement persistant qui évolue donc en permanence.

Chaque joueur commence donc avec son petit château et ses quelques esclaves, le tout situé sur une île plus ou moins immense pouvant abriter un grand nombre de joueurs. Et s'il n'y a pas assez de place, ce n'est pas grave, car d'autres îles, toutes reliées entre



AU COMMENCEMENT **Le donjon est le bâtiment avec lequel vous débutez la partie. À vous d'en faire une forteresse.**

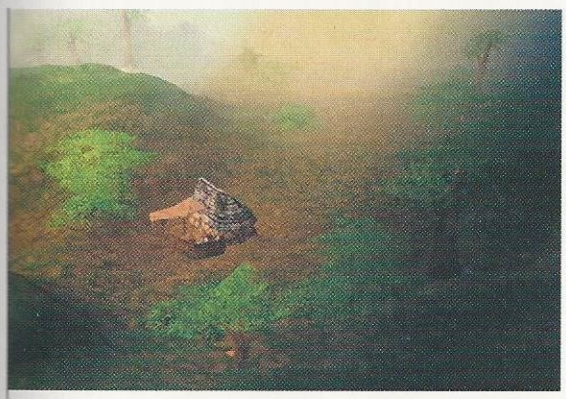
EN POSITION **Ceci est un mouvement d'armée qui part en guerre. Le principe de contrôle est similaire aux jeux de stratégie classiques (Starcraft, Age of Empires, etc.).**

elles, vous sont ouvertes. C'est la raison pour laquelle Forteresse peut se permettre d'être totalement persistant, il évolue en permanence tout en gardant de la place pour les nouveaux participants.

Alors, en quoi consiste le jeu ? C'est assez simple. Vous devez vous développer suffisamment pour commencer à former une armée qui vous servira par la suite à envahir les terres de vos voisins. Cette phase s'effectue comme dans un jeu stratégie classique, à savoir en faisant construire à vos serfs des bâtiments tels qu'une archerie, une écurie, une forge ou encore une ferme.

Massacre à l'huile bouillante

Puis par la suite, vous partez en quête de ressources dont la principale, l'or, vous aidera à améliorer la fonctionnalité de vos structures et surtout à payer la solde de vos militaires. Car si vous les négligez, ils risquent fort de perdre le moral et de quitter les rangs pour embrasser la carrière de mercenaire. Rien n'empêche alors vos adversaires de les recruter. Et si personne ne veut d'eux, ils finiront par devenir des barbares pillant allègrement tout ce qui leur tombe sous la main. Partons donc du principe que vous vous occupez bien de vos hommes. Une fois enrôlés dans la classe de votre choix (fantassins, archers, chevaliers, etc.), vous allez les envoyer en campagne avec un but clair : assiéger la forteresse ennemie. C'est l'étape la plus importante du jeu.



PERDU ? Vous pouvez construire des bâtiments au milieu de nulle part, mais à vos risques et périls...

RAYON DE SOLEIL Le moteur dynamique du jeu permet d'obtenir de superbes effets de lumière.

N'espérez pas casser les remparts à coups d'épée, ce sont de vrais murs qui s'élèvent devant vous. Seul moyen de les passer : l'emploi de toute la panoplie des engins de siège. Trébuchets, catapultes, béliers, échelles, rien ne sera de trop... Et même avec leur aide, ça va vous prendre du temps pour tout réduire en miettes car les adversaires ne manquent pas de recours pour se défendre. Ils peuvent placer des archers sur leurs remparts, utiliser l'huile bouillante, creuser des douves, poser des piques, etc. Bref, avec une défense bien organisée, ils devraient être capables de tenir jusqu'à ce que leurs alliés arrivent. Des tas d'autres options s'offrent à vous mais nous les développerons dans un prochain article. Quoi qu'il en soit, il est facile d'imaginer toutes les possibilités tactiques et stratégiques qui peuvent en découler... Voilà un jeu *on-line* français qui n'aura rien à envier aux américains, croyez-moi. ●

- Loïc Claveau

MAISONNETTE Les bâtiments bénéficient d'un niveau de détail très correct pour un jeu *on-line*.

Q&R

DENIS FRIEDMAN

D.G. de Shaman

Comment fonctionnera l'espion dans Forteresse ?

L'espion, comme toutes les autres unités, a un niveau d'expérience. Au fur et à mesure qu'il progresse, il acquiert de nouvelles compétences qui lui permettent de devenir, à terme, un assassin. En fait, au niveau 1, il peut observer l'ennemi grâce à un champ de vision accru. Au niveau 2, il revêt les habits du serf ennemi pour se fondre dans la masse. Le seul problème est que le joueur adverse ne pourra donner aucun ordre à ce faux serf. Facilement repérable donc. Au niveau 3, c'est là que tout devient intéressant puisque l'espion peut recueillir des tas d'informations tout en étant manipulable par l'ennemi. Le niveau suivant permet à l'espion de se faire enrôler dans l'armée. Ainsi de suite jusqu'à ce que vous soyez en mesure d'assassiner les soldats de vos ennemis sans qu'ils sachent qui, parmi leurs hommes, est l'espion.

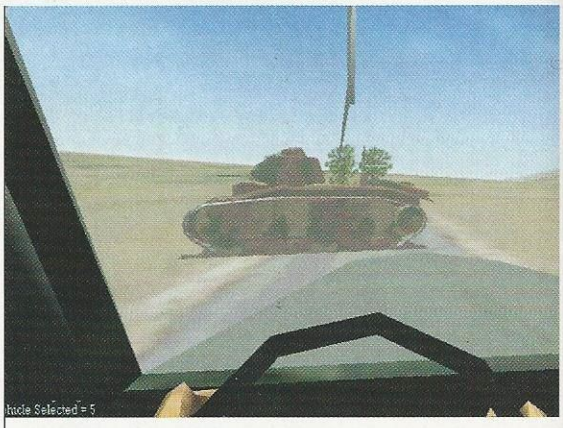
Vous enverrez vos hommes en campagne avec un but clair : assiéger la forteresse ennemie.

World War II online

Sauvons le soldat Ryan !

Éditeur Playnet.com **Développeur** Cornered Rat Software **Genre** simu. de guerre *on-line* **Sortie** début 2001 **Site** www.wwiionline.com

Ah, les grands films de guerre… On s'est tous identifiés à un John Wayne (qui n'a pas fait que des westerns, non monsieur !) où à un… euh… Bourvil ou De Funès dans *La Grande Vadrouille*. Bref, voilà le moyen pour vous aussi de devenir un héros de guerre, mais *on-line*.



EN VOITURE ! Ce char bloque la route au camion que le joueur conduit. Ce dernier peut commencer à faire ses prières.

Après les univers persistants type médiéval et futuriste, voici que débarque un style qui va faire fureur : la simulation de combat *on-line*. Pour vous décrire un peu le principe de jeu, il s'agit de participer à une reconstitution simplifiée de la Seconde Guerre mondiale. La partie, qui commence en 1940 et se finit en 1945, se déroule sur plusieurs mois et dans plusieurs arènes. Chacune d'elles, dix au total, représente une partie géographique du monde qui prit part à cette guerre. Par exemple, l'arène numéro 1 met en scène l'invasion de la France par les Allemands. Elle englobe donc, à peu près, toute l'Europe de l'Ouest. Au fil du temps, et puisque la guerre est reproduite de façon chronologique, certaines arènes, selon l'année de jeu en cours, seront ouvertes aux joueurs et ils pourront incarner des soldats russes, chinois ou encore américains, et de nouveaux véhicules feront leur apparition (de façon à ne pas tomber dans l'anachronisme). Vous commencez donc le jeu en tant que troufion dans l'armée de votre choix : infanterie, marine, Air Force ou blindés. Puis, au fur et à mesure que vous gagnez de l'expérience, vous aurez accès à de nouveaux véhicules. Si vous embrassez une carrière

Plus vous réussissez de missions, plus votre rôle est important sur la carte du monde.

Militaire de carrière

Quelle que soit l'arme dans laquelle vous désirez servir, il y aura toujours de la place pour vous dans notre armée… On va faire de vous des machines de guerre. Retournez à vos joysticks à présent, tas de fainéants. Rompez !

Pilote

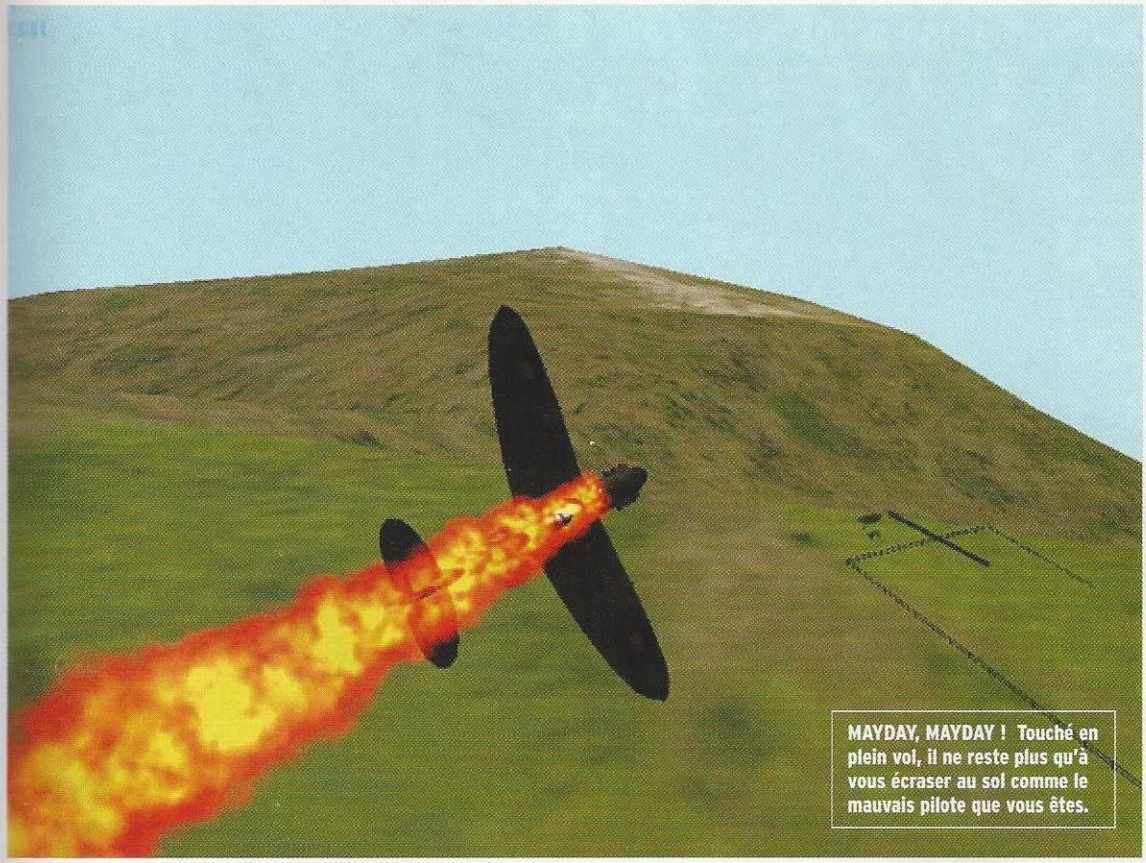
Attendez-vous à un vrai simulateur de vol. La gestion du facteur aérodynamique est prise en compte pour un plus grand réalisme. Côté stratégie, l'armée de l'air n'est pas en reste puisqu'elle s'occupera de larguer des provisions, des parachutistes et de bombarder l'ennemi.

Fantassin

L'unité la plus fragile mais assurément la plus vitale. Le soldat est nécessaire pour capturer les bâtiments ennemis, pour sécuriser un territoire et peut travailler en conjonction avec la marine ou l'armée de l'air pour diriger des bombardements.

Conducteur de tank

Les blindés représentent la force de frappe lourde par excellence. Mais le but est principalement de prendre votre ennemi par surprise et de le pilonner à coups d'obus. N'oublions pas non plus le rôle de support et de coordinateur de troupes qui sauvera souvent la vie à vos soldats.



MAYDAY, MAYDAY ! Touché en plein vol, il ne reste plus qu'à vous écraser au sol comme le mauvais pilote que vous êtes.

navale, par exemple, vous allez commencer en tant que pilote d'un bateau de patrouille. Par la suite, vous prendrez les commandes d'un sous-marin, d'un destroyer, d'un navire de guerre et d'un gros transporteur. Mais pour cela, il va vous falloir mener à bien les missions qui vous sont confiées.

La ta-que-ta-que-ta-que-tique du soldâât

C'est là que se dévoile la dimension tactique et diplomatique de ce jeu car, exceptés les grandes batailles et événements du genre D-Day ou la bataille de Koursk, qui feront l'objet de campagnes orchestrées par les Game Masters, les missions ordinaires s'attribuent entre joueurs. Je m'explique. Plus vous réussissez de missions (celles-ci dépendent du type d'unité que vous incarnez), plus votre rôle est important sur la carte du monde (cf. Q&R). Et lorsque vous atteignez une place qui vous permet de prendre des décisions importantes, vous avez le droit de proposer des missions que les autres joueurs devront accomplir. Bien évidemment, elles varieront en fonction de la date et de la localisation géographique dans laquelle vous vous trouvez. De la même manière, certaines tâches seront réservées à certaines branches de l'armée : sauvetage pour l'armée de l'air, invasion pour la marine, etc.
La nouveauté vient du fait que vous n'avez pas le contrôle de plusieurs unités comme dans les *wargames* traditionnels, mais que vous incarnez un seul homme. La perspective qui en découle est celle d'une vue à la Tomb Raider, que vous soyez à pied (façon *quake-like*) ou dans un véhicule (façon simulateur). Tout l'univers de jeu, quant à lui, promet d'être dynamique avec une gestion des saisons et un respect des lois physiques, surtout en ce qui concerne les impacts et les dégâts. Bref, voilà un projet à suivre de très près. ●

- Loïc Claveau

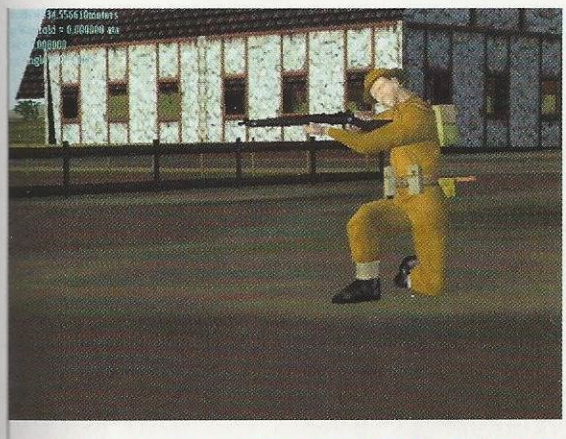
Q&R

JOHN LUNDY
Programmeur

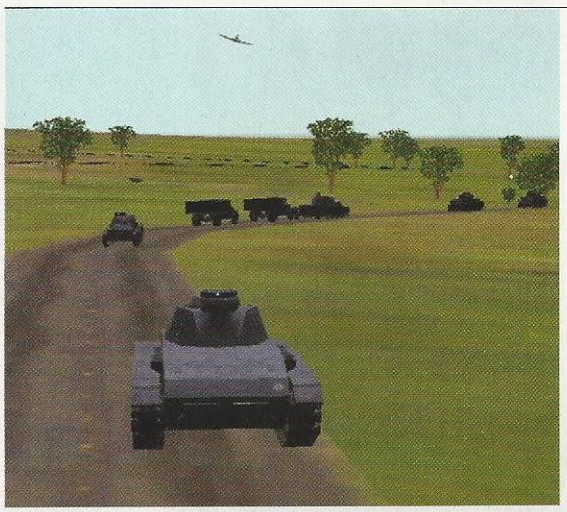
Comment gagne-t-on du grade ?
Les joueurs peuvent gagner du grade et des responsabilités en complétant des missions qui leur attribuent des points de grade. Plus vous accumulez ces points, plus le grade est élevé et plus vous avez d'influence sur les éléments stratégiques du monde.

Peut-on être démis ?
Non, vos points de grade peuvent être perdus mais pas votre rang. Si vous ne pouvez mener à bien vos objectifs, vous resterez au même grade mais rencontrerez plus de difficultés pour être promu.

Les équipes qui « bêta-testent » le jeu garderont-elles leur rang au lancement public de World War II Online ?
Non. Le grade doit être mérité, et non revendiqué, mais ça n'influence aucunement la structure de commandement d'une équipe. Cela reste entièrement dépendant du choix des joueurs.



EN JOUE ! Les unités d'infanterie sont bien modélisées, comme vous pouvez le voir, et portent même les uniformes de l'époque.



LES FEUX DU CIEL
Regardez bien, ce point noir au loin... Un avion ! Ça sent le bombardement !

Sovereign
Haute trahison

Éditeur Ubi Soft **Développeur** Verant Interactive **Genre** stratégie Multijoueur **Sortie** mi-2001 **Site** www.station.sony.com/sovereign

Verant commence à savoir y faire. Après Everquest, Ruins of Kunark (son premier *add-on*) et bientôt Scars of Velious (son second), le développeur travaille sur Sovereign, un jeu de stratégie temps réel massivement Multijoueur. Attention, ça va faire mal !

L'ENFER DU DÉSERT **Les environnements des différentes planètes seront générés aléatoirement ou définis par le joueur.**

Ceux qui ont toujours été tentés par l'aventure « massivement Multijoueur » sans jamais réellement accrocher à Everquest ou autres Asheron's Call devraient s'intéresser de près à Sovereign. Dans ce jeu de stratégie temps réel semi-persistant (c'est-à-dire que l'univers est persistant le temps d'une partie), vous incarnez un personnage choisi parmi six classes au choix : soldat, diplomate, espion, financier, scientifique ou théologien.

Vous pourrez choisir de vous installer sur une planète générée aléatoirement ou, si vous êtes l'instigateur de la partie, en choisir les spécificités (elle devra être validée par les responsables du serveur). Montagnes, plaines, déserts, glaciers, marais, forêts, tout est là pour un environnement réaliste. Pour commencer une partie, il faut un minimum de quatre joueurs. Chacun commence avec une ville qui lui appartient, dont il assurera la construction des bâtiments, la gestion des richesses, etc.

Chacun commence avec une ville qui lui appartient, dont il assurera la construction des bâtiments, la gestion des richesses, etc.

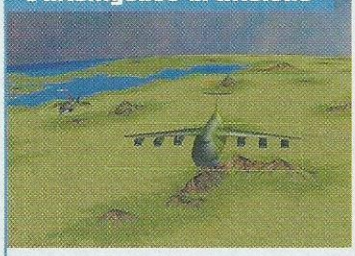
Ici, le but est de tout piquer aux autres. Autant dire que seule une défense solide permettra de remporter la bataille. Le facteur « diplomatique » est donc extrêmement important : il est hors de question de vivre en autarcie, vous auriez toutes les chances de vous faire décimer par trois joueurs bien décidés à vous prouver que l'union fait la force. Le but du développeur est en fait d'assurer le maximum d'interactions entre les joueurs.

Ainsi, quatre systèmes d'alliance ont été prévus. L'échange des biens, le droit de se déplacer en territoire

Que se passe-t-il lorsque vous n'êtes pas connecté ?

Il n'est pas toujours possible de jouer autant qu'on le voudrait... Verant a donc trouvé plusieurs parades pour que le fruit de votre travail ne soit pas réduit en miettes dès que vous vous déconnectez. Tour d'horizon des différentes solutions.

L'intelligence artificielle

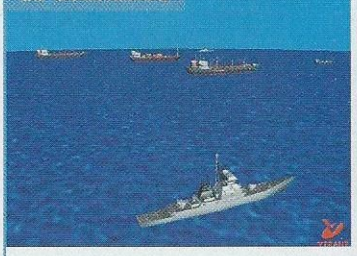


Les programmeurs de Verant travaillent actuellement sur une intelligence artificielle très poussée. Ainsi, lorsque vous vous déconnectez, vous pourrez laisser cette I.A. gérer votre ville et vos possessions. Bien sûr, ce n'est pas aussi bien que de faire les choses soi-même, mais ça aide beaucoup !

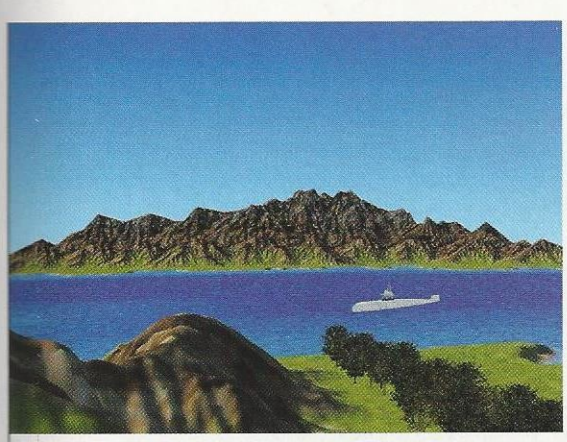
La sur-protection

Recette classique, mais qui a fait ses preuves : l'enfermement. Ici, il s'agit simplement de protéger sa ville au maximum lorsque l'on s'en va, un peu comme certains ferment quarante-douze verrous pour aller acheter une baguette. Attention cependant, cette solution est sûrement la moins efficace.

La confiance



Voilà une solution aussi efficace que risquée : confier votre ville à un ou plusieurs alliés. Autant dire que vos richesses seront à portée de main ! Il s'agit cependant de la meilleure solution en cas d'attaque importante, et c'est une excellente façon de mettre à l'épreuve les traités que vous aurez passés.



UN MOTEUR IMPRESSIONNANT **Comme tout moteur hallucinant qui se respecte, on pourra zoomer à volonté.**

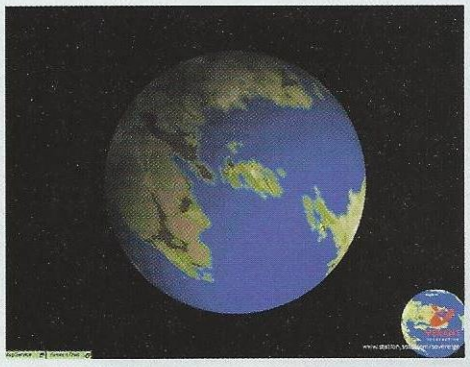
étranger, les classiques alliances militaires, destinées à augmenter votre force de frappe, ainsi que le refuge, qui vous permet de réparer chez les alliés vos unités amochées lors des phases de combat. Pour mieux communiquer, un système de *chat* a été mis en place. Un système bien faillible, car les espions rôdent, et vos conversations ne seront pas toujours privées...

Échange infos contre arme chimique

Des scénarios intéressants sont donc à prévoir : ainsi, un espion peut dévoiler des informations confidentielles à un scientifique, en échange d'armes chimiques puissantes. De même, un soldat peut proposer de se mettre au service d'un puissant financier en échange d'une somme rondelette... Tout cela semble bien prometteur, d'autant plus que les parties devraient durer environ cinq semaines. Mais personne ne peut passer tout ce temps connecté devant son PC ! Verant a ainsi pensé à plusieurs systèmes de protection de votre ville quand vous êtes *off-line*.

Les interactions entre joueurs

COMMUNIQUEZ AVEC LA PLANÈTE ENTIÈRE ! Créez des alliances avec les autres joueurs.



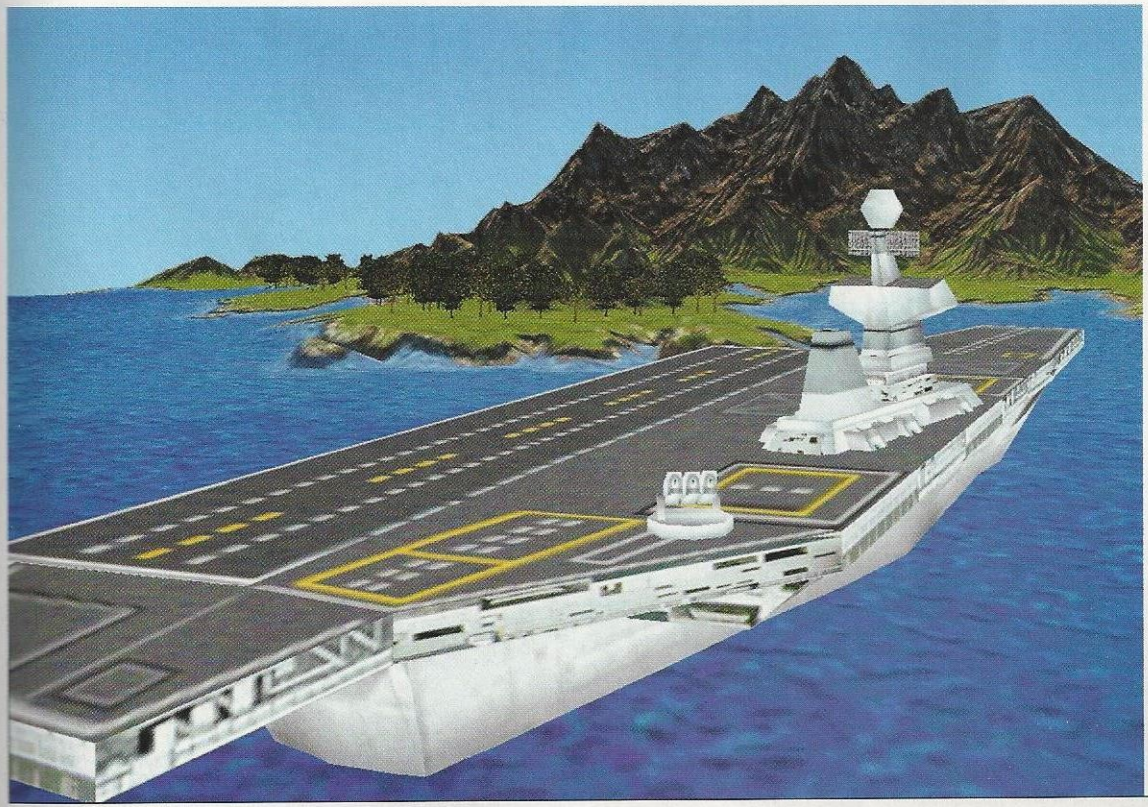
Tout d'abord, une interface de *chat* vous permettra bien entendu de parler à tout le monde, mais surtout à vos alliés. Attention cependant, car les autres joueurs pourront, s'ils sont un brin fortiches en piratage, intercepter vos discussions et du coup prévenir vos attaques. Les trahisons à grande échelle, ou des invasions surprises simultanées, seront également possibles. Quant aux alliances, elles seront évidemment primordiales. Finalement, deux joueurs situés sur des serveurs différents mais souhaitant s'affronter pourront tout à fait se retrouver sur un serveur commun, sans que leur partie ne s'en trouve affectée. C'est beau la technique.

De plus, des alertes par mail ou par ICQ sont prévues si une attaque est déclenchée contre vous. Il serait même question d'intégrer une fonction Pager... On rêve... Techniquement, le jeu s'annonce assez costaud. Même si les images que l'on a pu voir ne sont pas d'un niveau de détail hallucinant, le moteur, lui, permet de passer d'une vue générale de la planète à l'observation en gros plan d'un personnage et de gérer les cycles jour/nuit ainsi que les conditions météorologiques... Le nombre minimum de joueurs est fixé à quatre, mais les parties devraient pouvoir abriter jusqu'à... 500 personnes ! Ça laisse songeur.

Tant de prouesses techniques prennent beaucoup de temps : le jeu n'arrivera sur nos petits PC que mi-2001. D'ici là, ajoutons Sovereign à notre liste des jeux les plus attendus. ●

- Thomas Diouf

Le moteur permet de gérer les cycles jour/nuit ainsi que les conditions météorologiques.



À L'ABORDAGE ! **Du tank au porte-avions, on peut tout piloter dans Sovereign.**

Atriarch

Alien nature

Éditeur (aucun) **Développeur** World Fusion **Genre** jeu de rôle *on-line* **Sortie** courant 2001 **Site** www.atriarch.com

Les développeurs d'Atriarch espèrent révolutionner les jeux *on-line* en matière de *roleplay*. Et ils sont bien partis pour réussir quand on voit les caractéristiques de ce jeu où vous quittez votre peau d'humain pour entrer dans celle d'un *alien*.

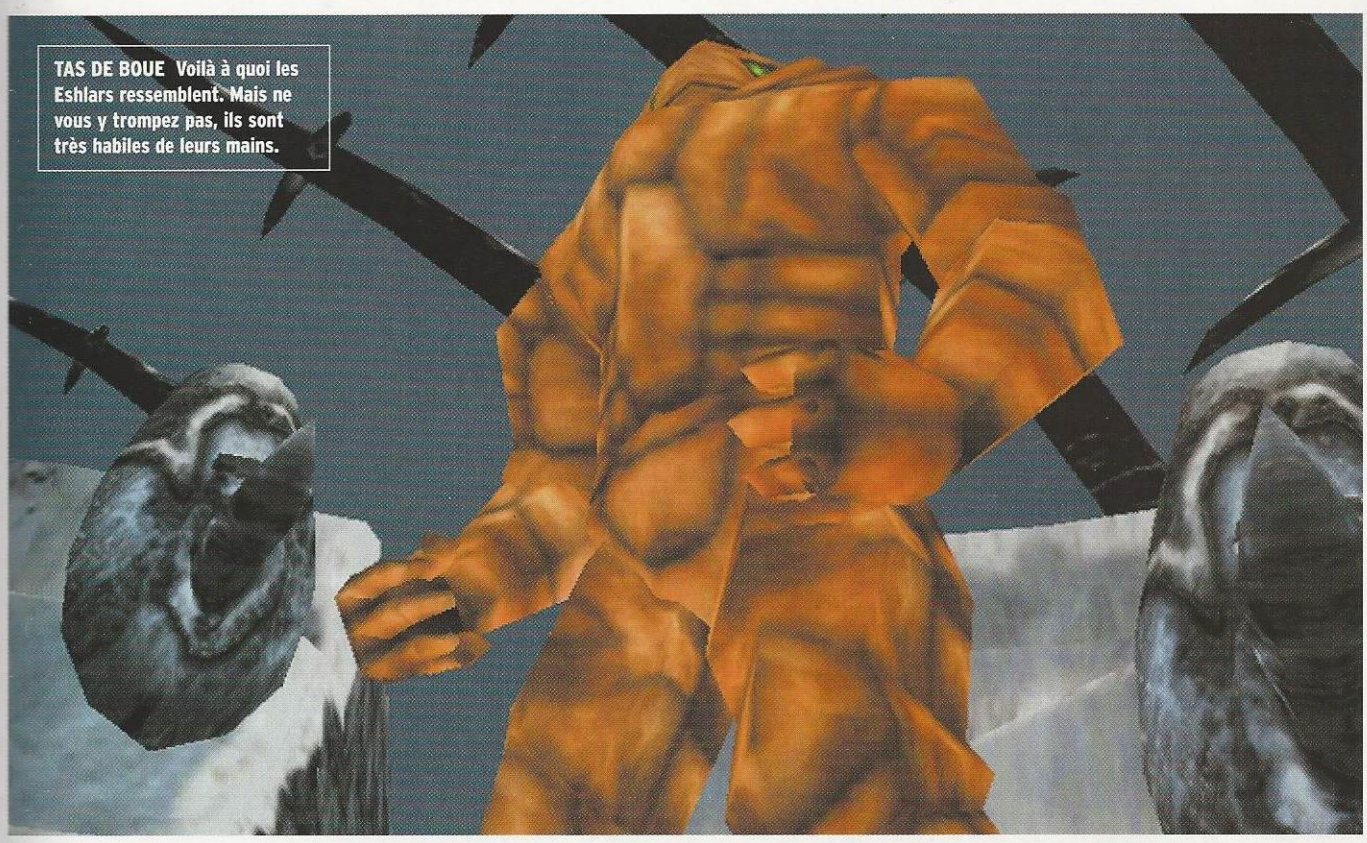
AH ! C'EST BÔ LA NATURE Voici le décor traditionnel d'une forêt d'Atriana avec ses arbres aux formes étranges. Admirez la beauté des effets 3D.

Avez-vous déjà rêvé d'être une plante ? Rester statique toute sa vie, on imagine que ça doit être l'enfer ! Eh bien, détrompez-vous, la vie d'un végétal peut se révéler passionnante... Dans le monde d'Atriana, tout du moins. Et où cela se trouve-t-il ? Dans Atriarch. Un étrange MMORPG (jeu de rôle *on-line* massivement Multijoueur) développé par une équipe de passionnés : World Fusion. Mais pourquoi ce jeu de rôle est-il si étrange ? Parce que ! Non, plus sérieusement, parce qu'il ne propose pas d'incarner un humain, ni même un humanoïde. Et c'est peut-être ce qui va faire le succès d'Atriarch !

Vous aurez le choix entre cinq espèces à l'aspect et aux caractéristiques complètement différents : les Cavolons sont des végétaux, les Eshlars ressemblent à des golems de terre, les Lokai et les Unarra à des insectes et les Tyrusin se rapprochent des lézards. Autant de différences qui influenceront directement votre façon de jouer chaque race. Certains sont des constructeurs, des guerriers, alors que d'autres ont un pouvoir sur la faune ou une parfaite connaissance de leur environnement. Mais quoi qu'il en soit, tout, et entendons-nous bien, tout sera organique : les bâtiments, les monstres, les objets, les armes (le poison, par exemple). C'est la principale caractéristique

Vous aurez le choix entre cinq espèces à l'aspect et aux caractéristiques complètement différents.

VOS PAPIERS ! Ce gros cocon n'est pas ce qu'il paraît être. C'est en fait l'ambassade de la race des Cavolons. Étonnant !



TAS DE BOUE Voilà à quoi les Eshlars ressemblent. Mais ne vous y trompez pas, ils sont très habiles de leurs mains.

d'Atriana. Le joueur devra donc évoluer dans cet écosystème tout en sachant que chacune de ses décisions a un impact sur le monde.

Permis de PvP

C'est ce que vous propose Atriarch... jouer une part active dans son univers. Vous serez capable de conquérir des territoires, de gérer des cités, et même d'y installer un gouvernement. Si vous n'avez pas compris ce que cela sous-entend, voici la même chose, en langage clair : oui, le PvP est permis. Il est même impossible, contrairement à Everquest, de choisir si l'on désire une totale interaction avec les joueurs ou non. Ici, on ne vous demande pas votre avis. Il y aura bien sûr des endroits où vous serez en sécurité et pour les plus pacifiques d'entre vous, rien ne vous empêche de vous occuper d'une échoppe. Tout ce que désire World of Fusion est que vous vous amusiez, que vous participiez à un univers en mouvement... Particularité de ce monde d'ailleurs, il est rond, continu et sans zones. Atriana fait un million de kilomètres carré dont 60 % sont composés d'eau et 40 % de terre. Selon votre race, certains terrains vous seront plus ou moins propices et sachez d'ores et déjà qu'il vous sera possible de posséder des maisons, voire même de faire d'une ville un empire dont les vilains méchants (alias les autres joueurs) tenteront

Vous serez capable de conquérir des territoires, de gérer des cités, etc.

GROS TRAFIC À l'heure de pointe, les « rues » se retrouvent encombrées par les espèces peuplant Atriana.

L'appel de la forêt

NOS AMIES LES BÊTES Devenez le maître de la nature sauvage d'Atriarch.

Une des plus importantes caractéristiques d'Atriarch réside dans le fait que vous pouvez apprivoiser des animaux, qu'ils soient terrestres ou volants, afin de vous en servir comme monture. À condition, toutefois, d'être de la race des Unarra, une espèce humanoïde qui vit dans les bois et entretient des rapports privilégiés avec Mère Nature. Quant aux autres races, elles se contenteront d'utiliser les tunnels de vent pour se déplacer.

Q&R

SERAFINA PECHAN
PDG de World Fusion

Comment est gérée la mutation génétique dans Atriarch ?
Vous pouvez donner naissance à de nouvelles espèces (qui feront office « d'animaux de compagnie ») en combinant les éléments appropriés et en respectant les conditions environnementales requises. Par exemple, il se peut que votre personnage soit doué dans la compétence Mutation de plante défensive. Mais si vous désirez une plante plus agressive, il vous suffit alors de croiser votre plante de base (que vous aurez acquise grâce à votre compétence) avec une plante beaucoup plus hostile afin de donner vie à une toute nouvelle espèce. Mais méfiance car la mutation n'est pas une science exacte et peut amener à de mauvaises expériences voire des mutations génétiques non désirées. En d'autres termes, il sera possible de muter des plantes mais aussi des créatures (plus tard dans le jeu).

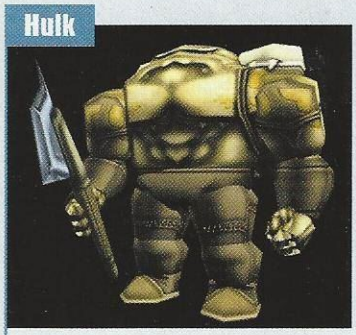
Faune exotique

Si la nature est belle en tout point, elle n'en demeure pas moins un endroit dangereux peuplé de monstres qui vous guettent comme des prédateurs. Et la nature, ça peut aussi bien être de la forêt que du désert. Bref, vous n'êtes à l'abri nulle part !

Decipede

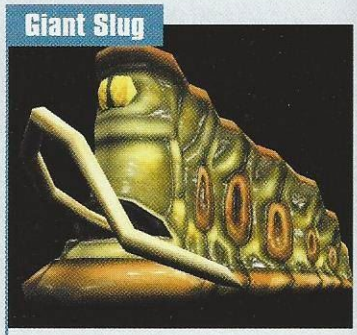
Pour ceux qui ne le sauraient pas, Decipede signifie « dix pattes ». C'est un peu comme le mille-pattes, sauf que là, il a... euh... moins de pattes mais il est beaucoup plus méchant.

Hulk



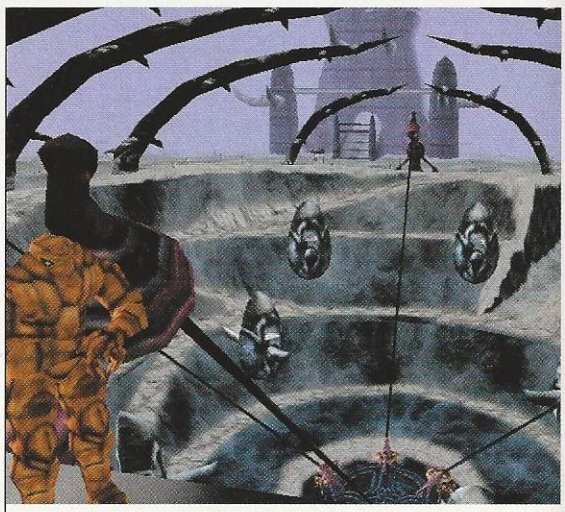
Hum, d'où peut bien lui venir ce nom ? Que tout le monde connaît, d'ailleurs... Peut-être est-ce dû à son imposante carrure ? Ou peut-être tout simplement parce que sa peau tire sur le vert comme le vrai Hulk.

Giant Slug



Encore une aberration de Mère Nature. Cette grosse limace est toute visqueuse. Bien qu'elle n'ait qu'un œil, si elle vous repère, prenez vos jambes à votre cou à moins que vous ne soyez déjà un guerrier.

QUAND LA NUIT TOMBE **Admirez les effets d'éclairages lorsque le soleil se couche. Ainsi que la qualité de texture de l'eau.**



MYSTÈRE **Ça ressemble à un forum ou à une arène. Les habitants s'y rendent-ils pour voir des combats de gladiateurs ?**

de s'emparer. D'autant plus qu'Atriarch vous promet des batailles à grande échelle dont vous serez les chefs de guerre, donnant vos ordres à vos commandants qui eux-mêmes dirigeront une armée de personnages non joueurs.

Mais je mute !

En ce qui concerne votre personnage, il vous sera possible de muter durant votre cycle de vie. Par exemple, si vous êtes un Eshlar, vous pourrez agrandir la taille de vos jambes, ce qui vous donnera la possibilité de courir plus vite mais en même temps, vous serez devenus trop grands pour monter certaines créatures, moyen de transport pour d'autres races. Et voilà un aspect qui semble bien prometteur puisque vous pourrez utiliser des montures terrestres et volantes, à condition de pouvoir les dresser.
Mais que ce soit une mutation ou du dressage, tout s'effectue grâce à des compétences. Elles augmentent un peu à la façon d'Ultima Online : plus vous les pratiquez, plus elles montent.

Question innovations, ça ne s'arrête pas là car en tant qu'entité organique, vous aurez la possibilité de vous reproduire de façon asexuée... Ce qui peut donner naissance à deux genres d'êtres : soit un simple personnage non joueur, soit une copie de votre personnage qui peut être jouée par un autre joueur. Enfin c'est un peu plus compliqué que ça mais dans l'ensemble, vous pourrez avoir des liens de famille avec d'autres joueurs... C'est pas génial ça ?
Et ce n'est qu'une petite partie du panel de possibilités qu'offrira Atriarch... ●

- Loïc Claveau

Question innovations, en tant qu'entité organique, vous aurez la possibilité de vous reproduire de façon asexuée.

FAITES VOS COURSES **La place du marché se trouve dans les hauteurs. Bonne chance si vous avez le vertige !**

La BD la plus Net !

The comics world

www.comicsworld.fr

© "la Coccinelle" de Gotlib - Hyphen S.A. - Dargaud 2000

Counter Strike

L'addiction planétaire

Depuis plus de dix ans, *Gen4* travaille d'arrache-pied pour vous apporter les meilleures critiques possibles dans le domaine de l'informatique micro ludique. Et ce test de Counter-Strike est tout simplement le point culminant de notre carrière. (hum…)

CLIC GAUCHE = 300 $ ***Sniper*** **provoque un effet jouissif, généralement suivi par un : « P@#↔^ » maladroitement tapé en clavier QWERTY par l'innocente victime.**

Infos

- ÉDITEUR -
- DÉVELOPPEUR **Indépendant (Gooseman)**
- GENRE **action 3D**
- TYPE **réseau**
- NOMBRE DE JOUEURS PAR SERVEUR **1-32**
- DISPONIBILITÉ **dispo. (téléchargement)**
- PRIX **gratuit**

Tout en chiffres

- 20 armes
- 15 mois d'existence
- 8 skins
- 7.1 versions
- 4 modes de jeu

Version testée

- 7.1 et toutes les autres

Adresse Internet

www.counter-strike.net

Cet article n'est pas un article comme les autres. Ces lignes sont le résultat de plusieurs milliers d'heures de travail. Un travail quotidien, acharné, qui a mis à contribution tous les membres de la rédaction sans exception depuis bientôt un an et demi.

Depuis juin 1999, date de sortie de la première version de Counter-Strike, nous affinons quotidiennement notre jugement. « Cent fois, sur le métier, tu remettras ton ouvrage. »

La désorganisation typique des premières séances de travail en groupe a vite laissé place à un planning beaucoup plus rigoureux. Ainsi, chaque jour, au retour du déjeuner, la rédaction se remet au boulot. Mais bientôt, ces heures quotidiennes ne suffisent plus. Il faut rapidement organiser des nuits entières de travail, où tout le monde est convié. Pigistes, amis, relations, inconnus, masseuses, rédacteurs de magazines bizarres

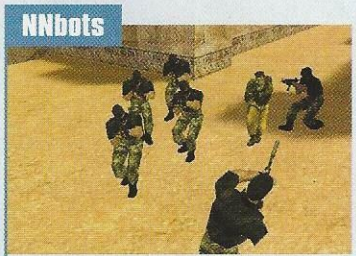
Faites le bot !

Si Counter-Strike est avant tout un jeu Multijoueur, des petits malins ont programmé des *bots* pour jouer en Solo. Avec plus ou moins de bonheur !

Android bots

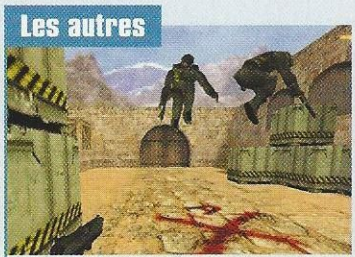
Le tout premier *bot* est aussi à nos yeux le meilleur. Il ne fonctionne que sur trois cartes et bénéficie de *waypoints*, ce qui rend ses déplacements cohérents et jamais aberrants. Adresse : www.botepidemic.com/android

NNbots



Des *bots* sans *waypoints* et qui s'adaptent donc en théorie à toutes les cartes. Convaincant seulement sur les cartes ouvertes type de_dust ou cs_siege. Dès qu'il y a des couloirs, c'est la catastrophe. Adresse : nnbot.counter-strike.dk/

Les autres



Nous vous déconseillons dans l'ordre : Rambot (programmé par un français) et Swatbot, tous deux débiles profonds, ainsi que Realbot, dont la particularité est de balancer grenades et flash bangs à gogo. À moins de jouer les bêta-testeurs.

CESSEZ LE FEU ! Certains énergumènes continuent à vous tirer dessus alors que vous êtes mort. Il faudrait leur expliquer : ça ne sert à rien. Et c'est très, mais très énervant.

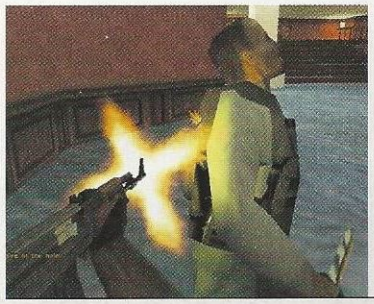
travaillant sur de drôles de machines sans clavier et se branchant sur des téléviseurs : tout le monde est mis à profit pour vous donner, lecteur, un test pur. Un test complet. Un test relatant nos expériences en LAN et sur Internet. Le test absolu. Mais cette absence de mesure dans nos efforts a fini par nous coûter une partie de notre santé mentale. Cumulé, le temps que nous avons passé sur ce test doit bien faire une vie de travail pour un être humain normal.

« Bonjour, je m'appelle Thomas, et je suis un Counteralcoolique. » D'ailleurs, les réunions de groupe des accros anonymes de Counter-Strike sont très éloignées de celles des accros aux autres *shoots* en vue subjective. Ici, on choisit son camp, terroriste ou antiterroriste, on choisit également son apparence parmi quatre (ouais, on peut même appartenir au GIGN !). À peine arrivé, on dispose d'une somme d'argent, qui permet d'acheter des armes. Au menu : des pistolets, des mitraillettes, des fusils à pompe et autres fusils *sniper*. On peut également s'équiper de grenades et autres gilets pare-balles. Ensuite, à l'assaut.

C'est lent mais c'est bon

Au contraire des autres *shoots* en vue subjective, Counter-Strike définit très clairement la mission à accomplir. Otages à sauver, bombes à désamorcer ou VIP à protéger, on sait dès le début ce que l'on a à faire (cf. encadré). Le jeu se déroule en un système de rounds. Une fois mort, vous regardez les autres jouer. Loin d'être ennuyeux, cela permet d'espionner la tactique employée par vos adversaires. Le round recommence ensuite, et, selon votre réussite, une somme d'argent plus ou moins importante vous est attribuée, permettant d'acheter des armes de plus en plus puissantes.

Le choix des armes est d'ailleurs extrêmement important : toutes n'ont pas la même puissance ni la

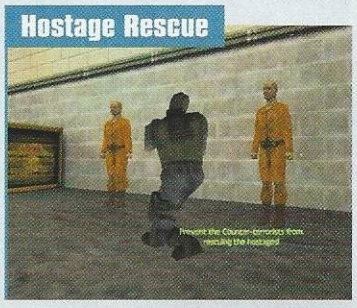


TERRORISTS WIN ! On déteste ou on adore être VIP. Mais tout le monde aime tuer le VIP.

Les modes de jeu

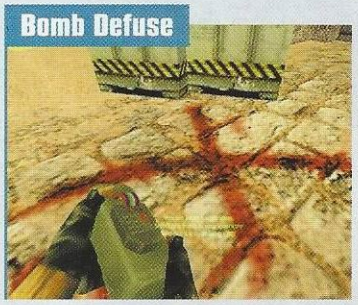
Il y a toujours un but clairement défini dans Counter-Strike. À noter que nous ne mentionnons pas le mode Escape, très peu joué.

Hostage Rescue



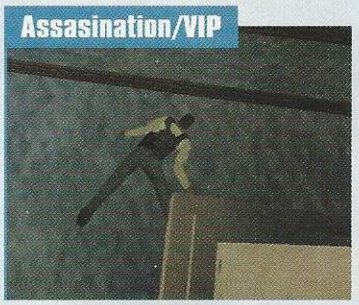
Des otages sont enfermés en lieu sûr par les terroristes. Les antiterroristes doivent aller chercher les otages et les ramener à leur base. Et vivants. C'est l'un des *mods* les plus joués, même si on regrette beaucoup la stupidité des *bots*.

Bomb Defuse



La *map* est marquée en un ou plusieurs endroits. L'un des terros doit y poser la bombe et s'assurer qu'elle explose correctement. Les antiterroristes doivent empêcher les terros de poser la bombe, ou la désamorcer.

Assasination/VIP

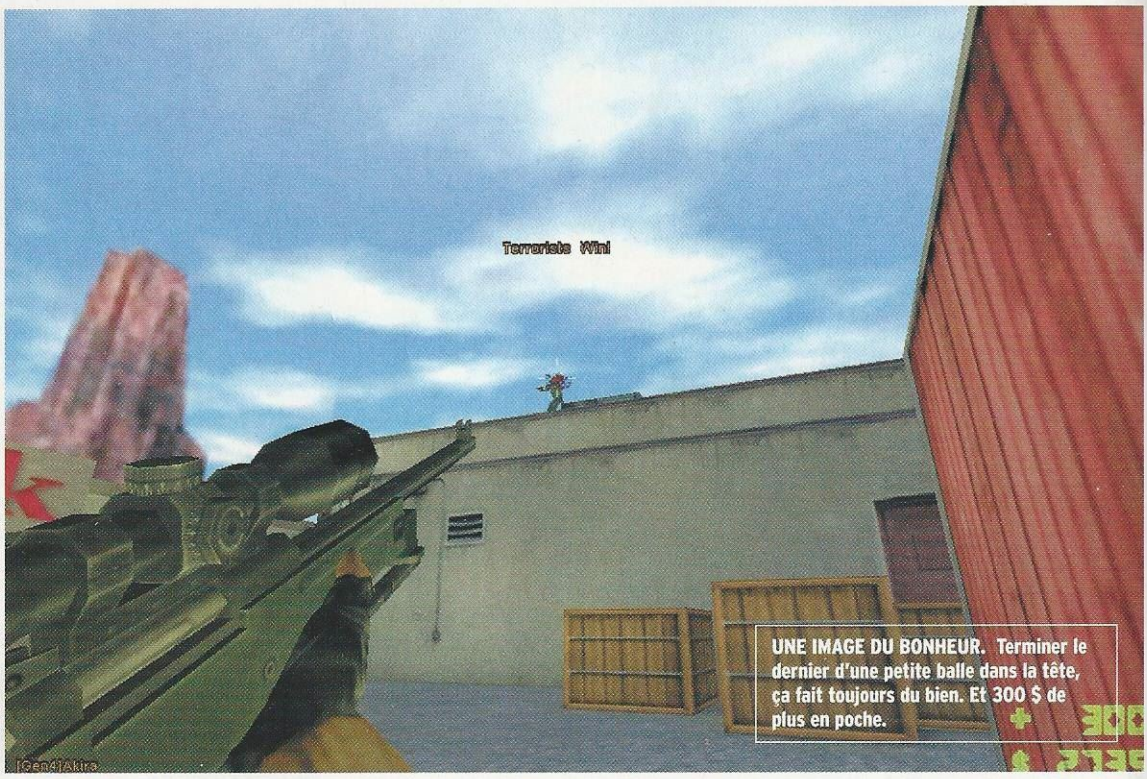


Le but des terros : tuer le VIP. Celui-ci, un antiterroriste, n'est équipé que d'un gilet pare-balles et d'un pistolet. Il ne peut pas ramasser d'armes. Le VIP doit rejoindre un point éloigné de la carte. S'il meurt, les terros gagnent.

OPINION

THOMAS

Il y a tout de même quelque chose d'ironique à se dire que le jeu Multijoueur le plus joué sur terre est lent, pas très beau et difficile à manier les premières heures. Mais chez tout le monde, la magie opère. J'adore Counter, car les parties sont toujours intenses, et que le jeu s'améliore à chaque version. Hyper-prenant et résolument indispensable.



UNE IMAGE DU BONHEUR. Terminer le dernier d'une petite balle dans la tête, ça fait toujours du bien. Et 300 $ de plus en poche.

même précision. Les plus dévastatrices sont souvent les plus lourdes, et la vitesse de vos déplacements s'en trouve affectée. C'est pour cela que les bons joueurs choisissent judicieusement leurs armes en fonction de la *map*. Beaucoup de couloirs étriqués ? *Shotgun*. Petites planques donnant sur de vastes arènes ? *Sniper*. Ce sont tout de même les mitraillettes qui remportent le plus vif succès.

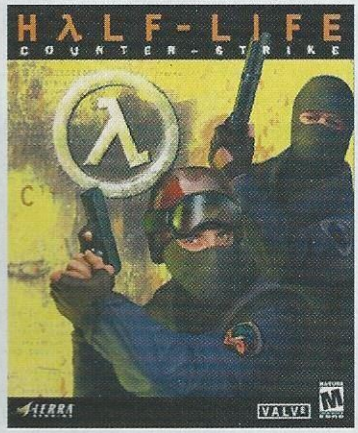
La conception des *maps*, elle, est souvent très judicieuse. Tout y est étudié pour que l'on ne puisse jamais être à l'abri. Un état de tension permanente que les joueurs aiment ressentir. C'est pourquoi les fameux « campeurs » (ces *snipers* qui restent durant toute la partie au même endroit en attendant que quelqu'un passe pour lui mettre une balle dans la tête) sont souvent haïs sur les serveurs du Net. Cette tension est d'ailleurs amplifiée par une identification immédiate au personnage que l'on contrôle. On lui choisit un nom, une apparence (*skin*), puis des armes, on dépense, gère son argent, et on fait aussi très attention à ce qu'il souffre le moins possible.

JE M'ACHARNE PAS ! Je vérifie juste qu'il est bien mort ! Bon, il bouge plus...

Bref on est aux petits soins. Tout ce réalisme est encore amplifié par une excellente utilisation de la localisation des dégâts. Ici, il faut savoir viser la tête. En fait, sans développer un vrai rapport affectif avec son perso, l'identification est maximale, incomparable à ce qui se passe avec tous les autres *shoots*. Le *mod* choisit d'utiliser la 3D, non pour nous projeter dans des arènes médiévales fantastiques, ni pour nous faire combattre des mutants verts, mais pour nous faire vivre ce que nous imaginions enfant : Counter-Strike, c'est tout de même le plus beau jeu de petits soldats de tous les temps !

Si le concept de base de Counter-Strike est excellent, il est en permanence amélioré grâce aux différentes versions. N'oublions pas que ce jeu est encore censé être dans sa version bêta ! Le site

Quel futur pour Counter-Strike ?



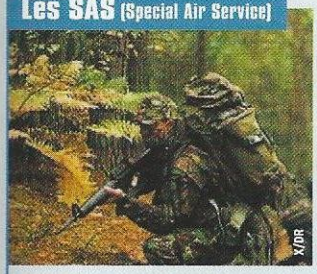
Un des principaux avantages de Counter-Strike, c'est qu'il évolue continuellement. Alors quoi de nouveau dans les prochains mois ?

Tout d'abord, une surprise : plus de versions bêta ! La version 1.0 est enfin annoncée ! Au menu : de nouvelles *skins* refaites par Valve, l'apparition d'un nouveau flingue, le Five Seven, qui tire du 5,7 mm (forcément), et une nouvelle mitraillette, l'H&K UMP .45. Avec ses chargeurs de 10 ou 25 balles, il est plus puissant que le MP5. Amis CT et *snipers*, réjouissez-vous, le SIG SG-550 arrive, avec des balles de 5,56 mm. Il sera réservé aux terroristes. Valve vient d'annoncer officiellement la sortie d'une version *stand-alone* de Counter Strike, que l'on peut d'ores et déjà réserver chez Amazon.com pour 20 $. Cette version ne contient bien sûr pas Half-Life, et sera disponible uniquement aux États-Unis. En France, Sierra sortira Half-Life Generation, fin novembre, qui contiendra Half-Life et Counter-Strike au prix de 200 francs environ. Mais rassurez-vous, pour les possesseurs de Half-Life, il sera toujours possible de télécharger gratuitement Counter-Strike.

Les antiterros pour de vrai

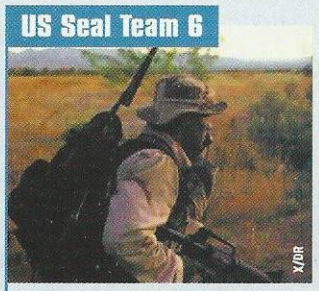
À force de choisir son apparence sans retenir les noms, on oublie un peu qui on incarne. Counter vous propose plusieurs organisations antiterroristes : petit point.

Les SAS (Special Air Service)



C'est le corps d'élite de l'armée anglaise. Fondés pendant la Seconde Guerre mondiale, on a pu admirer leur technique pendant la guerre du Golfe . Quatre spécialités : parachutisme, escalade, véhicules et bateaux. Leur slogan : « Qui tente, vainc. »

US Seal Team 6



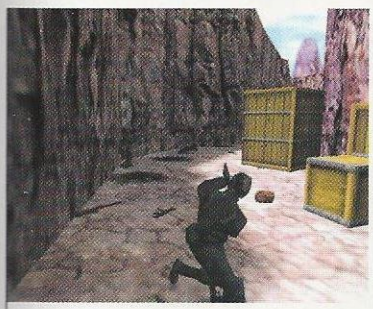
Une bien mystérieuse histoire, que celle de la Seal Team 6... Les Navy Seals sont créés dans les années 60 par Kennedy pour les opérations maritimes. Pour des raisons obscures, (des missions foirées, en fait) le Seal Team 6 est démembré et devient le DEVGRU.

Le GSG-9

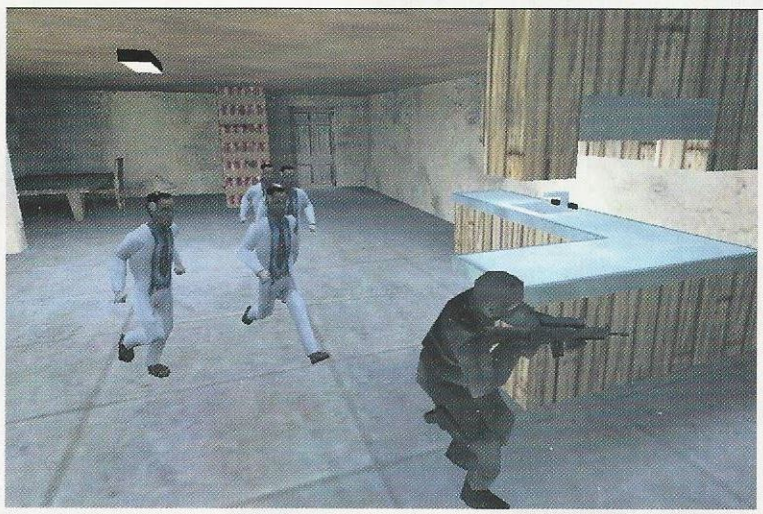
L'Allemagne fut le premier pays d'Europe à créer un groupe antiterroriste, suite aux événements dramatiques des jeux Olympiques de Munich. Le groupe est en fait divisé en trois unités : antiterrorisme, antiterrorisme naval et troupes aériennes.

Le GIGN

C'est le groupe d'intervention de la gendarmerie nationale. Spécialisés dans la prise d'otages, la police fait appel à eux dans les opérations délicates. Entre 1974 et 1985, le GIGN intervint dans plus de 650 opérations, et libéra plus de 500 otages.



CIMETIÈRE D'ARMES **Du sang. Des armes. Y a du grabuge dans le coin...**



ATTENTION DANGER ! **Certains terroristes campent près des otages : faites bien attention !**

officiel, **www.counter-strike.net**, recueille les opinions des joueurs et tente à chaque nouvelle version de répondre aux demandes. L'interactivité sert enfin à quelque chose... Counter-Strike n'est cependant pas exempt de défauts.

Un moteur qui date...

Ainsi, on peut regretter la disparition de certaines cartes ou armes au fil des versions. De même, la gestion des échelles et des cordes n'est pas encore au point. Quel VIP n'est jamais resté bêtement bloqué alors qu'il tentait de s'enfuir (sur cs_highrise) ? De plus, les quelques véhicules actuellement disponibles sont d'une maniabilité plus que douteuse. Mais le plus gros problème vient des otages, qui sont vraiment stupides. Incapables de vous suivre correctement, ils disposent d'une intelligence artificielle absolument ridicule et très énervante...

En fait, le plus gros reproche que l'on peut faire à Counter-Strike vient de Gooseman lui-même, le créateur. Le moteur de Half-Life l'empêche de créer des pièces suffisamment grandes, de mettre des hélicoptères, où toute autre sorte d'engin. Mais à l'époque de la bêta 1, seul le moteur de Half-Life était disponible... On se surprend alors à rêver. À rêver que Team Fortress 2 ait quelque chose de Counter-Strike, mais avec un moteur digne de ce nom. Et surtout, on rêve que quelque part, un petit génie est déjà en train de préparer un *mod* Counter-Strike basé sur le moteur de Halo. Avec avions, bateaux et sous-marin. Doux rêve... En tout cas on peut être sûr d'une chose : le principe du *mod* hyper réaliste a de très très beaux jours devant lui. ●

- Thomas Diouf

Le verdict — Counter-Strike

SPÉCIFICATIONS

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
MINIMUM (Éditeur)
P133 MHz & **24** Mo
RECOMMANDÉ (Éditeur)
N.C
RECOMMANDÉ (Gen4 PC)
P300 MHz & **64** Mo
CONNEXION RECOMMANDÉE
56 Ko
LANGUAGE USUEL
anglais
CONNEXION ACCEPTABLE
ping : 200 ms - paquet lost : 0 %
CONNEXION IDÉALE
ping : 40 ms - paquet lost : 0 %
SERVEUR
américain/européen/français

GRAPHISMES

■ C'est le moteur de Half-Life... En 16 bits et tout carré. Les *maps* sont belles, mais on sent assez vite les limites du moteur...

0 — 5 — 10 — **13**

AUDIO

■ Excellentes détonations, le jeu prend une autre dimension quand on y joue au casque. On écoute attentivement l'ennemi dans les couloirs.

0 — 5 — 10 — 15 — **16**

PRISE EN MAIN

■ Les premières heures de jeu sont dures. Très dures. Mais, une fois maîtrisé les B-4-6 et autres B-8-2, la jouabilité est quasi parfaite.

0 — 5 — 10 — **15**

POUR : Hyper prenant. Ne nécessite pas une grosse machine. Serveurs rapides et libres de jour comme de nuit. Counter-Strike peut soutenir une nuit réseau à lui seul.

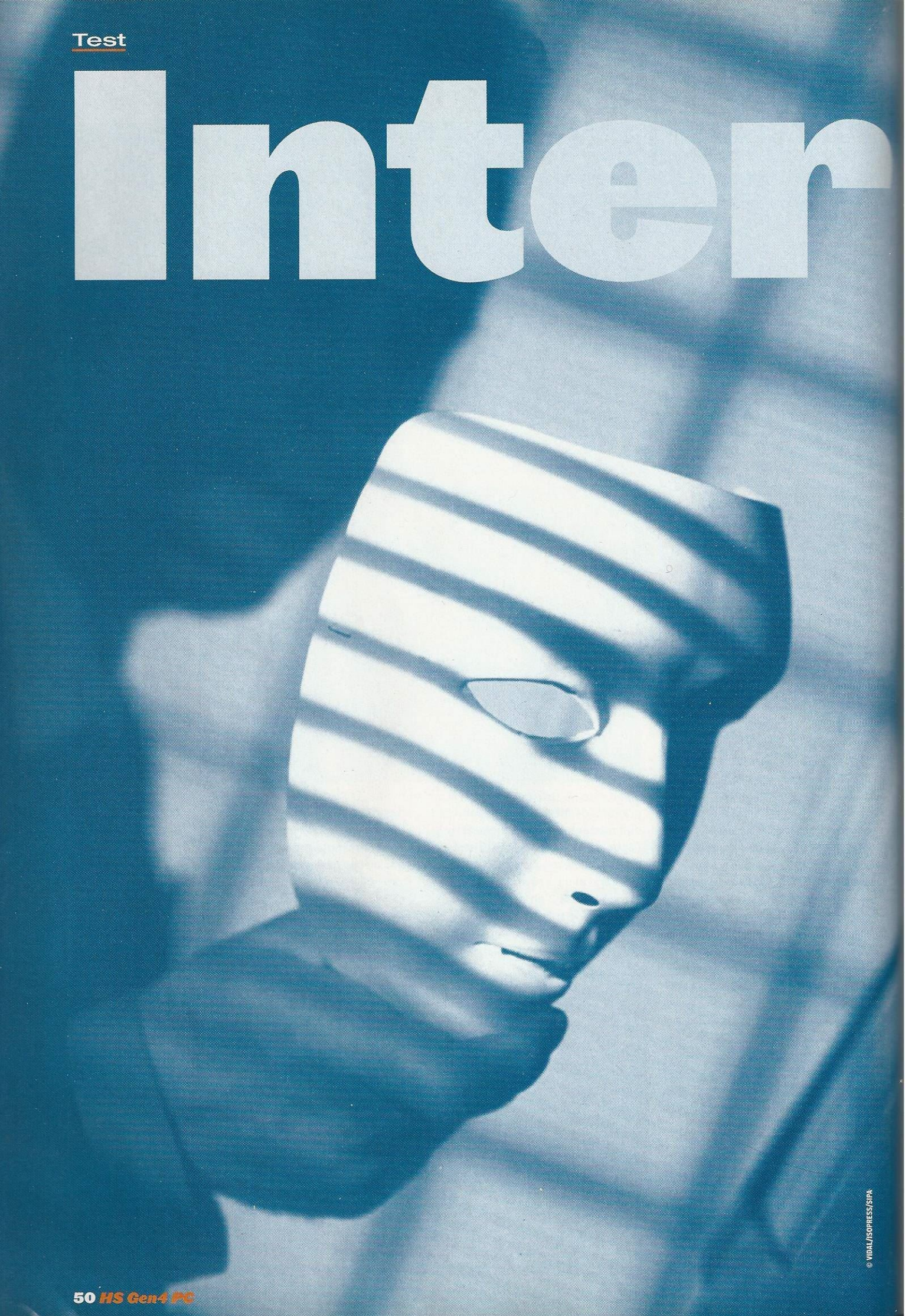
CONTRE : Le moteur fait vite sentir ses limites. Les otages sont stupides.

EN DEUX MOTS...

Allez ! Des véhicules plus maniables, le retour de certaines armes, une amélioration des otages et les prochaines versions auront 18. Ou 19.

17/20

Inter



© VIDAL/ISOPRESS/SIPA

Gooseman

Créateur de Counter-Strike

Mystérieux, travailleur acharné, le créateur de Counter-Strike, Minh Le, est plus connu sous le pseudo de Gooseman. Il a bien voulu répondre à nos questions.

Comment avez-vous commencé ? Avez-vous une formation en programmation ?
J'ai commencé il y a trois ans en bossant sur un *mod* pour Quake I. Ça s'appelait Navy Seals, et c'était la toute première fois que je m'essayais à la programmation en 3D.
Je n'ai aucune expérience professionnelle dans ce domaine, juste l'expérience personnelle acquise en travaillant sur les moteurs de Quake I et II, et Half-Life.

Comment vous est venue l'idée de Counter-Strike ?
J'ai tout simplement commencé à m'intéresser au contre-terrorisme, et c'est comme ça que l'idée de Counter-Strike m'est venue. Mon travail préalable sur Seals et sur Action (pour Quake II) m'a fait gagner énormément de temps pour Counter.
Je me suis documenté grâce à des sites comme specialoperations.com ou remtek.com. Des jeux comme Virtua Cop (le 1 et le 2), Silent Scope ou Goldeneye m'ont aussi beaucoup aidé.

Comment s'est passé le travail ? Avez-vous dû réunir toute une équipe ?
Non, pas du tout. J'ai fait moi-même une grosse partie du jeu (le code et les *skins*) et je l'ai largement diffusé. À partir de là, des cartes ont commencé à être faites par les joueurs.
Je ne travaille en fait qu'avec mon associé Cliffe, qui s'occupe des relations publiques du site Internet de Counter et des détails techniques (comme les interfaces de Setup). C'est un type super qui m'aide depuis les tout débuts de Counter-Strike.

Est-ce qu'à côté du développement de Counter vous aviez d'autres activités ?
Non. Un tel *mod* représente énormément de travail et je n'avais pas vraiment le temps de faire autre chose.

Counter-Strike demande beaucoup de travail et est distribué gratuitement. Comment arrivez-vous à gagner votre vie ?
C'est pour cela que j'ai vendu les droits à Valve, pour pouvoir travailler sur Counter à plein temps.

« Quand j'ai commencé Counter-Strike, le moteur de Half-Life était le seul disponible. Changer de moteur en cours de route m'aurait fait perdre trop de temps. » Gooseman.

Est-ce que Counter-Strike vous a ouvert des opportunités sur le plan professionnel ?
Oui, mais j'aime tellement travailler à plein temps sur Counter que je n'y ai pas donné suite.

Comment s'est passé votre travail avec Barking Dogs et avec Valve ?
J'ai travaillé avec Barking Dogs pour la sortie de la bêta 5 (NDLR : Gooseman a intégré les studios du développeur de Homeworld, Barking Dogs, pour avoir l'infrastructure nécessaire à l'évolution de Counter-Strike) et ce que j'ai appris chez eux m'a permis de voler de mes propres ailes depuis.
Quant à Valve, ils m'aident dès que j'ai un problème et nous offrent les moyens techniques de distribuer les nouvelles versions.

Pourquoi avez-vous choisi de travailler à partir du moteur de Half-Life et pas d'un plus récent, comme ceux de Tournament ou de Quake III ?
Quand j'ai commencé Counter-Strike, le moteur de Half-Life était le seul disponible. Changer de moteur en cours de route m'aurait fait perdre trop de temps.

Vous disiez recevoir beaucoup de réactions des fans de Counter-Strike. Que vous disent-ils, et pouvez-vous faire le profil du joueur de Counter ?
C'est vrai qu'on reçoit énormément de courrier. Tellement qu'on a du mal à tout lire ! La plupart parlent des *bugs* à corriger, des *cheats*, nous donnent des suggestions. En fait, ils veulent surtout que nous corrigions les problèmes le plus vite possible !

En France, des joueuses se plaignent de l'absence de *skins* féminins dans Counter-Strike, alors que le GIGN, par exemple, compte des membres de sexe féminin. Comptez-vous y remédier ?
Je ne crois pas et pour deux raisons essentielles. D'abord, tout mon temps est consacré à des choses qui me paraissent plus importantes. Ensuite, je crains de déclencher une controverse car beaucoup de gens (ce n'est d'ailleurs pas mon cas) n'apprécieraient pas de voir une femme dans ces situations de combat.

Pourquoi le zoom des fusils à lunette se fait-il en plusieurs positions au lieu de se faire progressivement comme dans Tournament ?
En fait, c'est quelque chose que je voulais corriger dans la bêta 6.5, mais je n'en ai pas eu le temps. J'espère arriver à le faire dans la bêta 7 (NDLR : c'est un peu raté, y compris dans la 7.1).

Les balles du fusil arctique traversent-elles vraiment les murs, comme elles le font dans Counter-Strike ?
Dans Counter-Strike, les balles de toutes les armes traversent les murs, mais le fusil arctique est le plus efficace. Je n'ai en fait pas d'estimations techniques précises sur lesquelles me baser, mais je n'ai encore trouvé personne qui me dise que c'était faux !

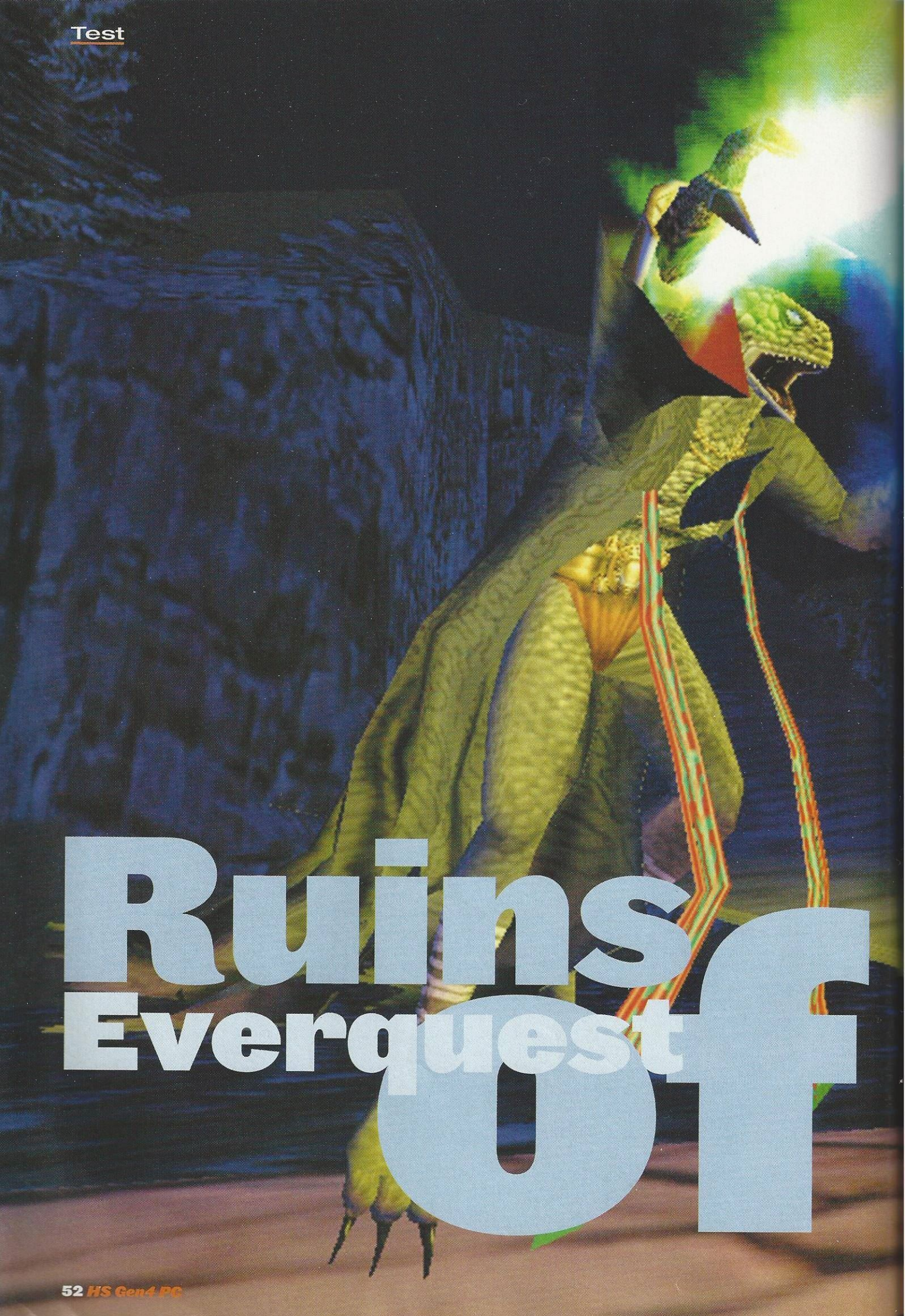
Allez-vous continuer à ajouter des cartes et des nouvelles armes après la version 1.0 ?
Je pense que les cartes viendront mais sûrement pas les nouvelles armes. Ça ne serait pas une version 1.0 si nous continuions à ajouter des choses au rythme que nous tenions avant.

Et quels sont vos projets après Counter-Strike ?
C'est encore trop tôt pour répondre à cette question. En fait, je crois que je me lancerai dans le développement d'un Counter pour Team Fortress 2. J'aime beaucoup le travail de Valve et je connais bien leur code, ça me motive pour continuer à travailler sur leurs produits. J'ai vraiment hâte de voir Team Fortress 2. Je pense qu'il va provoquer le même genre de choc en Multijoueur que Half-Life a provoqué en jeu Solo !

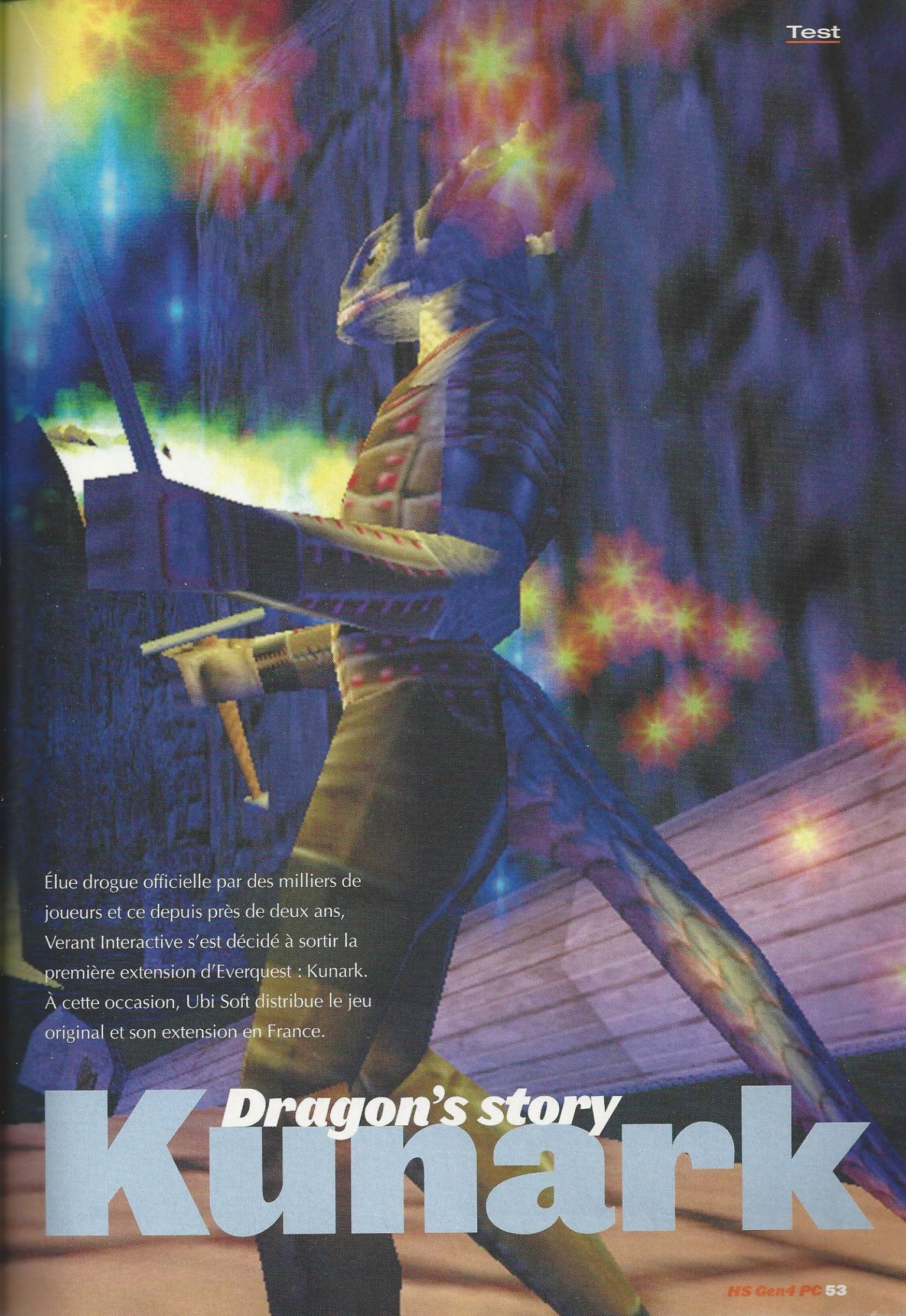
Avez-vous joué à Rogue Spear et à Swat 3 ? Qu'en avez-vous pensé ?
J'y ai bien sûr joué et ils étaient très sympa en mode Solo, mais des détails, comme le fait de ne pas voir mon arme en vision subjective, me frustraient un peu. Au vu du succès de Counter-Strike, je n'étais pas le seul à être gêné...

Quels conseils donneriez-vous à quelqu'un qui voudrait se lancer dans le développement d'un *mod* ?
L'essentiel est de ne pas perdre de temps et de sortir des bêtas aussi souvent que possible, de façon à pouvoir recueillir très vite les réactions du public. Corriger les erreurs dès le début est essentiel.

- Propos recueillis par Rémy Goavec et Sébastien Tasserie



Ruins of Everquest



Élue drogue officielle par des milliers de joueurs et ce depuis près de deux ans, Verant Interactive s'est décidé à sortir la première extension d'Everquest : Kunark. À cette occasion, Ubi Soft distribue le jeu original et son extension en France.

Dragon's story

Kunark

OHÉ ! JE SUIS LÀ ! Verant n'a pas lésiné sur la taille des décors de Kunark. En effet, les trois personnages que vous voyez sont des statues.

Commencerions-nous enfin à prendre les jeux *on-line* au sérieux en France ? En tout cas, fini les galères connues par un petit millier de Français qui ont acheté leur exemplaire d'Everquest directement aux États-Unis, il y a de cela... Ouh la, longtemps ! Ça c'est de la motivation ! Mais ça leur a permis au moins de développer leur personnage en même temps que les Américains et de connaître le même plaisir de jeu, pour peu que vous parliez un peu anglais. De toute manière, ne vous leurrez pas, qu'Everquest soit distribué en France ne change rien au fait que tous les serveurs restent aux États-Unis et que la langue utilisée pour y converser est toujours l'anglais. Mais au moins, il vous suffit de vous pointer chez votre revendeur habituel pour entrer dans un nouveau monde.

Car Everquest, c'est plus qu'un jeu de rôle médiéval fantastique, c'est une fenêtre ouverte sur une vie virtuelle. Toute relative à votre personnalité, il va de soi... mais quand même. Pour ceux qui sont étrangers à Norrath, sachez que ce monde est constitué de nombreuses zones réparties sur trois continents. À la manière de cartes, vous devez charger leurs données à chaque fois que vous y pénétrez. C'est un peu long parfois, mais on prend vite l'habitude. Et une fois dedans, le concept est assez simple. Vous vous cherchez des amis pour former des groupes (dépendant des classes : clerc, shaman, nécromancien, mage, etc.) puis vous partez à la recherche d'objets rares que vous obtenez, soit en tuant des monstres en plein air ou dans des donjons, à l'aide de vos armes ou de vos sortilèges, soit en accomplissant des quêtes remises par les personnages non joueurs. Tout cela dure un bon moment, presque deux ans, juste le temps pour vous d'atteindre le niveau maximum, à savoir cinquante et puis tout à coup la lassitude s'installe.

Infos

- ÉDITEUR **Ubi Soft**
- DÉVELOPPEUR **Verant Interactive**
- GENRE **jeu de rôle**
- TYPE **univers permanent**
- NOMBRE DE JOUEURS PAR SERVEUR **env. 2 000**
- DISPONIBILITÉ **dispo.**
- PRIX **env. 300 F puis env. 80 F/mois**

Tout en chiffres

- 14 classes
- 13 races
- 4 continents

Version testée

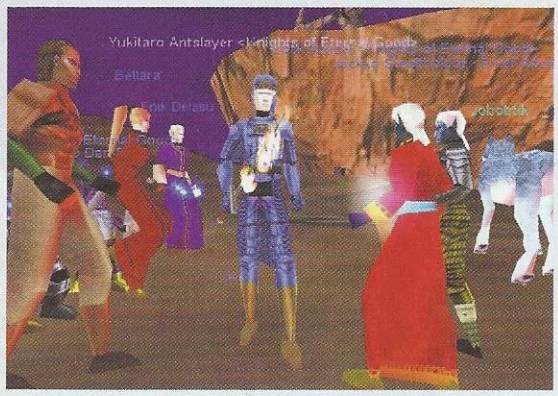
- finale française

Adresse Internet

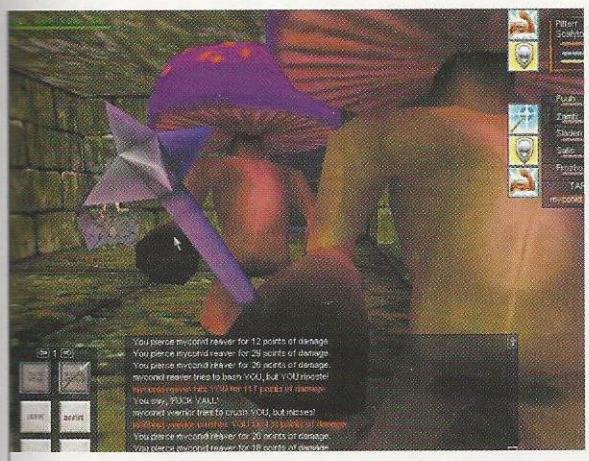
www.everquest.com

À chacun sa quête

TOUT FEU TOUT FLAMME **Si vous êtes paladin, vous connaissez déjà la Fiery Avenger.**



Il y a de cela quelques mois, seuls les paladins pouvaient acquérir l'épée de flamme portant le nom de Fiery Avenger, qu'ils obtenaient à la fin d'une longue et périlleuse quête les menant dans le plan de l'Air. Mais au mois de septembre, Verant a annoncé la création d'un objet Fiery Avenger pour tous les autres personnages du jeu. Alors au boulot, si vous avez l'intention d'être le premier à découvrir l'arme ultime (?) de votre classe. Puisse la gloire vous sourire !



CHAMPIGNONS DE PARIS **Voilà à quoi ressemble les Shrooms. Ils se déclinent sous plusieurs noms mais font tous très mal.**

VEESHAN'S PEAK, LE REPÈRE DES DRAGONS **On raconte même que certains dragons ont un *respawn* immédiat : vous les tuez et ils réapparaissent instantanément.**

C'est là que Ruins of Kunark descend du ciel pour sauver la communauté « everquestienne ». Alors, qu'apportait-il dans sa belle hotte cet *add-on* ? Tout d'abord, un nouveau continent à explorer. Ensuite, un joli cadeau pour les *powergamers* (ceux qui restent devant leur ordinateur sans se rendre compte que, dehors, le soleil se couche puis se lève et puis se couche encore) qui vont enfin pouvoir noter que leur barre d'expérience bouge à nouveau et qu'ils peuvent atteindre le niveau 60. Mais c'est aussi une nouvelle race que les habitants de Norrath vont avoir la possibilité d'incarner : les Iksars, aux superbes atouts : respiration quasi amphibienne, régénération... Heureusement pour les vieux personnages, l'acquisition de nouveaux niveaux d'expérience leur permet d'accéder soit à de nouveaux sorts pour les experts en magie, soit à de nouvelles disciplines (qui varient selon les métiers) pour les classes guerrières.

Petit lifting

Voulue ou non par Verant, bonheur pour certains, malheur pour les autres, cette extension rééquilibre le jeu au profit de trois classes : les clercs restent irremplaçables en matière de soins, les enchanteurs et leurs sortilèges de paralysie de zone (affectant une multitude de monstres simultanément) font d'eux la plus importante classe du jeu et enfin les shamans se voient dotés d'un puissant sort permettant de ralentir la fréquence des attaques des créatures. Et ce n'est pas de trop lorsqu'on voit les dégâts que causent les habitants hostiles de Kunark. Répartis sur plus de 25 zones, ils peuplent dorénavant aussi bien les grands espaces ouverts que les profondeurs des donjons.

Et puisqu'on parle de donjons, il faut que vous sachiez que ceux-ci ont été repensés, et pas pour le bien des aventuriers. Car, désormais, ils sont à sens unique. Ce qui signifie qu'une fois rentré, il vous faut avancer pour retrouver la sortie. Et s'il y a une invasion de monstres à l'entrée ? « Loading please wait » (c'est la petite phrase qui apparaît lorsque vous mourez). Et cela risque de vous arriver plus d'une fois, vu la difficulté de ces nouveaux

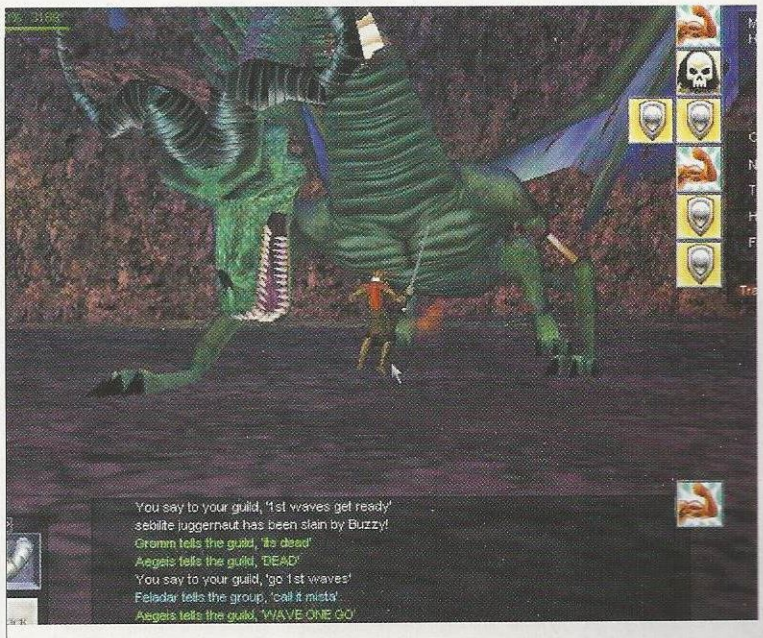
PUISSANTS ENNEMIS **Les Sarnaks ont élu domicile dans la forteresse de Chardok.**

Q&R

BRAD MCQUAID
Producteur

Comment pensez-vous que les jeux *on-line* vont évoluer d'ici un ou deux ans ?

Eh bien, j'espère qu'ils deviendront plus grands, plus prenants, plus divers et plus dynamiques. Je pense que la seconde génération de MMORPG (jeu de rôle *on-line* massivement Multijoueur) prendront le chemin d'un monde en complète 3D - des plus gros budgets et équipes le permettant. Aussi, le fait qu'il soit à présent prouvé que ce genre de jeu est viable financièrement va sûrement donner lieu à de nouvelles expériences dans les thèmes. Ce qui est une bonne chose car les critiques des joueurs concernant les jeux *on-line* de la première génération venaient du fait qu'ils avaient peu de jeux parmi lesquels choisir. Quand il y aura plus d'univers persistants, chaque personne devrait pouvoir trouver son bonheur.



GENTIL LE DRAGON **Il n'y a pas à dire, les dragons de Kunark sont impressionnants et redoutables. Encore un qui hante Veeshan's Peak.**

OPINION

LOÏC

Bien que Everquest, de base, commence à dater, il reste toujours une bonne expérience pour se faire un avis sur les jeux *on-line*. Et avec l'arrivée de Kunark, et bientôt Scars of Velious, l'intérêt en est réhaussé. En tout, il agit encore et toujours comme une drogue pour la plupart d'entre nous. Pourquoi pas vous ? Mais attention aux nuits blanches en perspective.

Donjons & Dragons

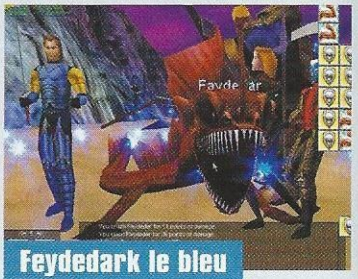
Le continent de Kunark est peuplé de dragons. Certains attaquent à vue alors que d'autres sont sensibles aux factions. En gros, si vous tuez leurs minions, ils ne vont pas vous aimer. Alors faites bien attention à qui vous vous attaquez.

Gorenaire le blanc

Un des seuls dragons neutres qui ne se décide pas à vous attaquer lorsque vous agressez les créatures qui peuplent la zone de Dreadland.

Severilous le vert

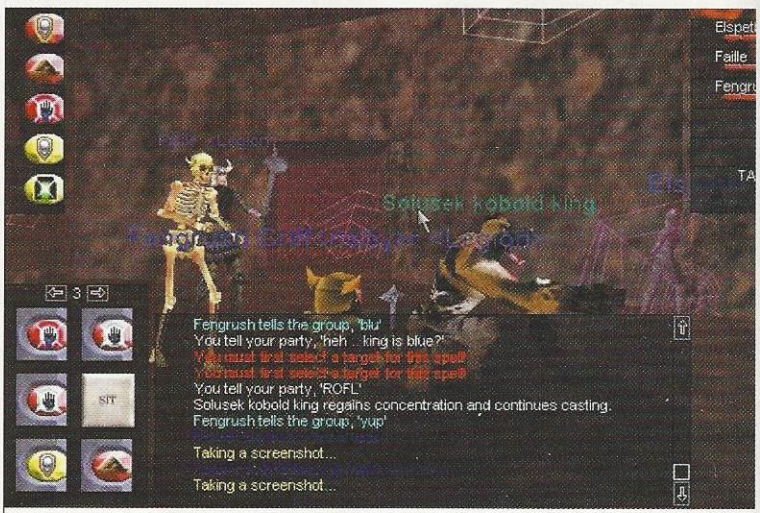
Habitant dans la jungle d'Émeraude, ce dragon fut l'un des derniers à être chassé... Désormais, sa peau orne le dos de plusieurs chasseurs de dragons.



Feydedark le bleu

Ah, on voit que vous avez l'œil. Non, en effet, il n'est pas bleu. Mais il aurait pu vu que c'est un dragon aquatique difficilement repérable : il évolue dans l'eau.

endroits. *Exit* les frogloks (grenouilles sur deux pattes) de Lower Guk, *exit* les kobolts (sorte de gros toutous) de Solusek B, *exit* même les shiverback (gros gorilles) et autres monstres du plan de la Peur... De la rigolade, je vous dis ! Sur Kunark, le moindre Drovlarg de Karnor frappe fort. Sans mentionner les froglocks d'Old sebilis qui passent des doubles attaques à 130 de dégâts, quand ce n'est pas les Shrooms (hommes champignons) ou les Juggernauts (golems de terre) qui vous tombent dessus à bras raccourcis.



SOUVENIRS, SOUVENIRS **Solusek B, le donjon à la mode lorsque vous êtes niveau 40 et plus. Presque désert depuis l'avènement de Kunark.**

Nouveaux objectifs

Bon, c'est vrai, les gros Bill (NDLR : un jour, on vous expliquera d'où vient cette expression utilisée par tous les *on-line gamers* français – bonjour Billou !), vous ne les trouvez qu'au fond des donjons mais malgré tout, leur puissance ferait rougir Nagafen de colère, pour peu que ça puisse se remarquer. Bah oui, Lord Nagafen, vous vous souvenez ? Le dragon rouge tant redouté dans le premier Everquest... Eh bien , il a des grands frères sur Kunark (jetez donc un œil à l'encadré). Dont un, particulièrement méchant, Trakanon, qui se terre au plus profond d'Old Sebilis. Alors, rassemblez un grand groupe d'aventuriers si jamais vous désirez lui arracher les dents. Pourquoi les dents, demandez-vous ? Elles sont la clef pour atteindre le dernier et le plus dangereux de tous les endroits : Veeshan's Peak, le repaire des dragons en tout genre que peu de gens ont exploré à ce jour.

À part ça, de nombreuses quêtes et objets ont fait leur apparition pour donner aux joueurs de nouveaux objectifs à atteindre. Car ce n'est pas tout de vouloir progresser en niveau mais une fois qu'on a fait le tour de Kunark et qu'on est niveau 60, qu'est-ce qu'on fait ? On fait comme tout le monde, on attend Everquest : Scars of Velious... En preview dans ce hors série, d'ailleurs ! ●

- Loïc Claveau

Le verdict — Everquest : Ruins of Kunark

SPÉCIFICATIONS

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
MINIMUM (ÉDITEUR)
P200 MHz & **64** Mo
RECOMMANDÉ (ÉDITEUR)
P266 MHz & **128** Mo
RECOMMANDÉ (*Gen4 PC*)
P500 MHz & **128** Mo
CONNEXION RECOMMANDÉE
56 Ko
LANGUAGE USUEL
anglais
CONNEXION ACCEPTABLE
ping : 400 ms - paquet lost : 10 %
CONNEXION IDÉALE
ping : 100 ms - paquet lost : 0 %
SERVEUR
américain

GRAPHISMES

■ Rien à redire. C'est beau. Si vous avez la machine adéquate pour afficher la meilleure résolution, c'est un vrai régal pour les yeux.

0 5 10 15 **16**

AUDIO

■ Une réalisation sonore correcte. De bons bruitages (mais répétitifs à la longue). La musique, quant à elle, est vite énervante.

0 5 10 **12**

PRISE EN MAIN

■ Si le choix de votre classe et du serveur sont clairs, les premiers pas dans votre ville ne seront pas simples. Mais à force, on s'y retrouve.

0 5 10 **13**

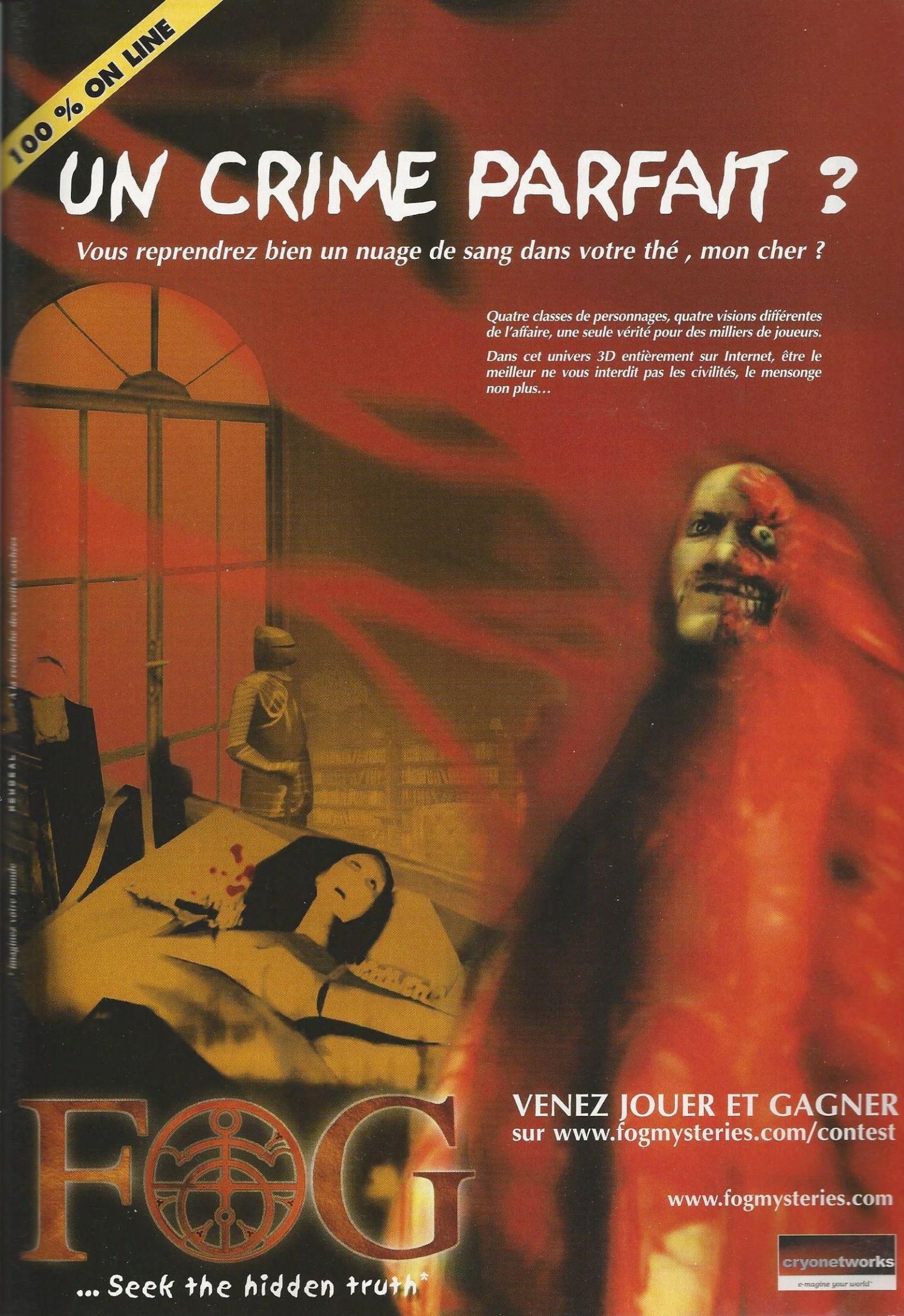
POUR : La beauté du jeu, le principe même de communauté fait d'Everquest une drogue au même titre que les autres jeux *on-line*.

CONTRE : Si vous n'avez pas une grosse bécane, vous allez souffrir de ralentissements graphiques et parfois le gameplay est mal pensé.

EN DEUX MOTS...

Sans être parfait, il est indéniable que la plupart des gens tomberont sous le charme d'Everquest, même si de nombreuses lacunes au niveau du *gameplay* persistent.

15/20


100 % ON LINE
UN CRIME PARFAIT ?
Vous reprendrez bien un nuage de sang dans votre thé , mon cher ?
Quatre classes de personnages, quatre visions différentes de l'affaire, une seule vérité pour des milliers de joueurs.
Dans cet univers 3D entièrement sur Internet, être le meilleur ne vous interdit pas les civilités, le mensonge non plus…
FOG
... Seek the hidden truth
VENEZ JOUER ET GAGNER
sur www.fogmysteries.com/contest
www.fogmysteries.com
cryonetworks
e-magine your world

Asheron's Call

L'XP à l'appel

Sorti tardivement en version française, Asheron's Call ne bénéficie pas chez nous de la même notoriété que ses prédécesseurs Everquest et Ultima Online. Pourtant, ses dernières mises à jour ne cessent de le rendre de plus en plus profond. Voilà une injustice qu'il fallait réparer !

Asheron's Call n'est peut-être pas le plus connu des univers permanents en France, mais c'est peut-être là une injustice à réparer. Non, rassurez-vous, nous n'allons pas vous demander d'envoyer vos dons à Bill Gates (fonds de soutien des milliardaires nécessiteux, Seattle, WA, USA), mais, un an après sa sortie, le monde de Dereth mérite plus que jamais le détour. Certes, en dépit des grands moyens dont il dispose pour le soutenir, Asheron's Call a fait dès son lancement figure d'outsider. Coincé entre Everquest et Ultima Online, situé dans le même univers d'*heroic-fantasy*, Asheron's call a pu apparaître comme le *on-line* médiéval-fantastique « de trop ». Penser ainsi serait pourtant faire une grave erreur de jugement. Fondé sur un scénario qui n'a rien de très stimulant (un grand sorcier maladroit fait appel aux humains pour combattre les monstres qui envahissent sa dimension), moins beau qu'Everquest, moins approfondi qu'Ultima comme « simulation de vie », Asheron's Call a pourtant pour lui d'être le seul jeu *on-line* actuellement sur le marché permettant aux joueurs de développer des personnages uniques, avec une liberté quasi totale dans la répartition des points d'expérience et le développement des pouvoirs et des caractéristiques. Rappelant un peu Diablo II, Asheron's Call permet en effet de faire évoluer à sa guise les capacités des personnages, divisées entre les attributs (force, concentration, vivacité, etc.) et les aptitudes

Infos

- ÉDITEUR **Microsoft**
- DÉVELOPPEUR **Turbine Entertainment**
- GENRE **jeu de rôle *on-line***
- TYPE **permanent**
- NOMBRE DE JOUEURS PAR SERVEUR **1500**
- DISPONIBILITÉ **dispo.**
- PRIX **env. 250 F**

Tout en chiffres

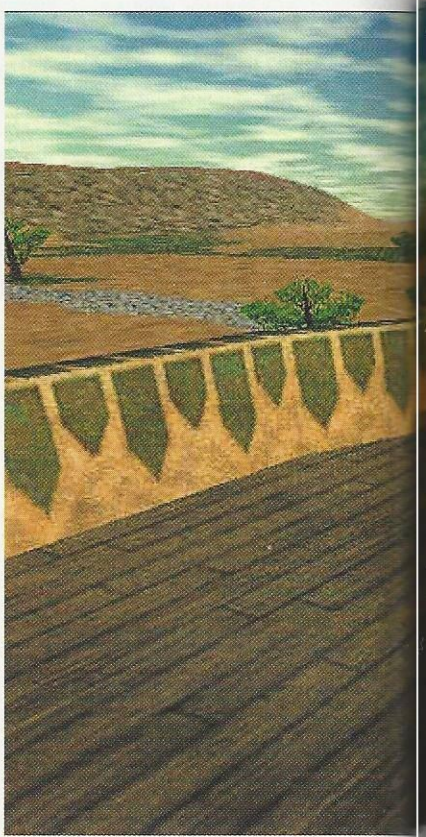
- 100 millions de persos
- 1600 m² de terrain de jeu
- 1600 sorts

Version testée

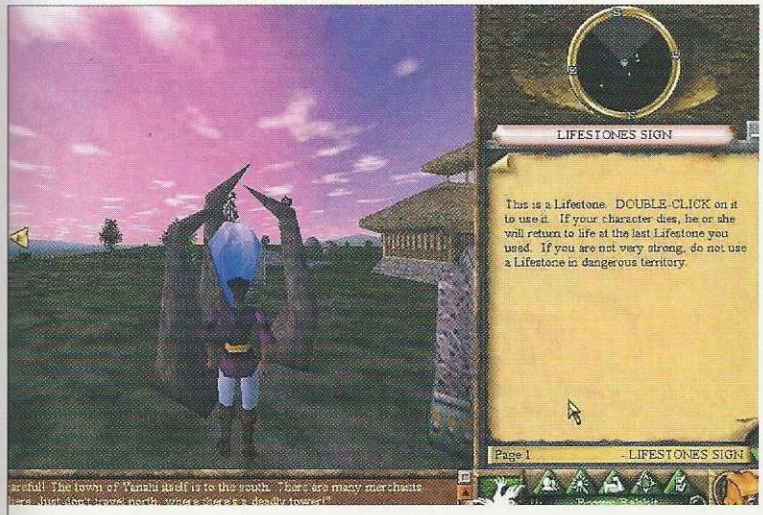
- finale française
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet

www.zone.com/asheronscall



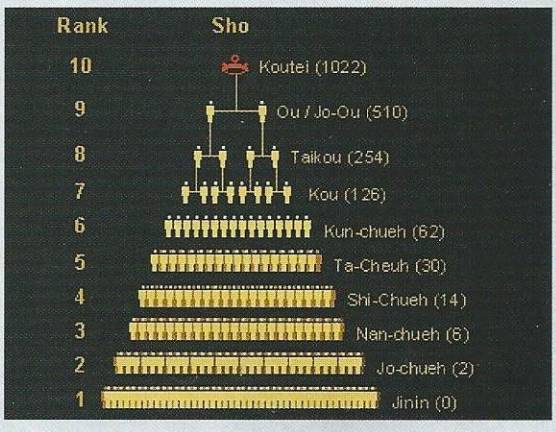
SUR LA ROUTE
On peut traverser l'île de Dereth de bout en bout sans aucun chargement visible.



PIERRE DE VIE **Les *lifestones* déterminent le lieu où vous vous réincarnez après votre mort : n'oubliez pas de vous « accorder » à la plus proche.**

Oh là, vil manant

TIERS ÉTAT **Comment jouer les grands seigneurs en une leçon.**

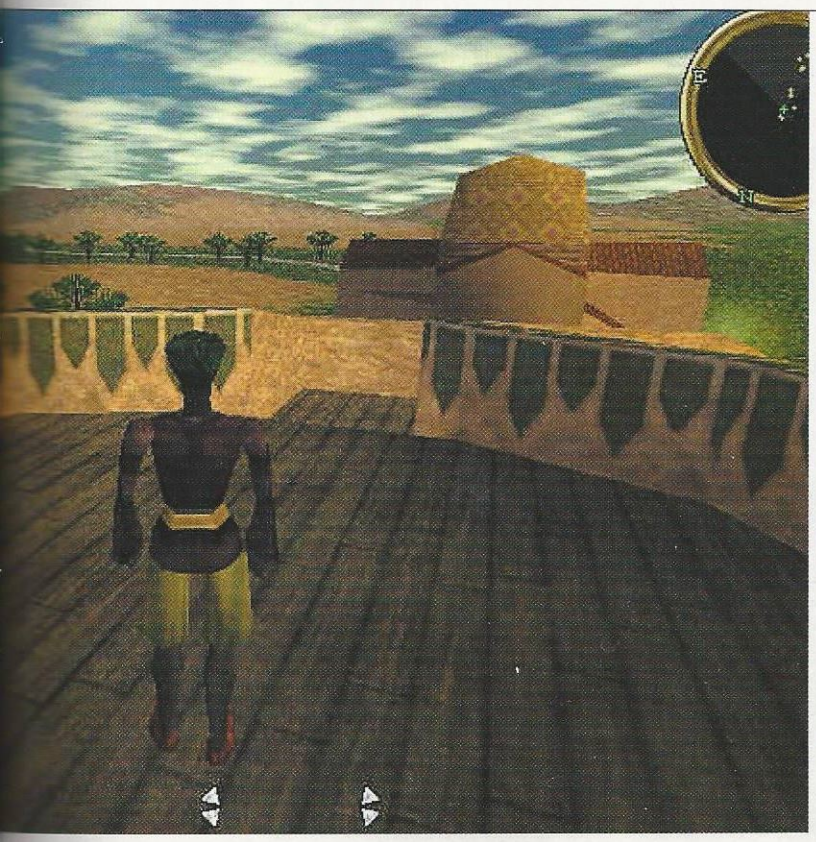


L'allégeance à un seigneur, geste qui s'accompagne parfois d'une cérémonie d'adoubement en bonne et due forme, va faire apparaître dans votre personnalité une nouvelle compétence, la loyauté, tandis que votre suzerain devra surveiller son leadership. Ces deux compétences vont déterminer (en fonction de complexes calculs de pourcentage) combien d'expérience vous lui donnerez en en gagnant vous-même (les points que gagne votre suzerain ne vous sont pas déduits). Pour monter dans la hiérarchie d'Asheron's Call, il faut donc non seulement avoir beaucoup de vassaux (ce qui autorise au suzerain, par exemple, l'utilisation d'armes magiques puissantes) mais que tout se passe bien pour eux : les suzerains sont donc incités à se transformer en mères poules !

(qui dépendent de la profession – il y en a sept – que vous avez choisie pour votre personnage). La latitude offerte au joueur est telle qu'il y a fort peu de chances de trouver deux personnages même vaguement « jumeaux » dans Asheron's Call. Même si les seules races disponibles sont de type humanoïde, votre avatar est réellement votre création, et il est unique. Alors que l'interface de jeu peut apparaître comme un frein à l'identification (une vue à la Tomb Raider, écran coupé par l'inventaire et la barre de dialogue), ce système qui fait réellement de votre personnage votre propre création est sans doute la meilleure façon de vous immerger dans ce monde très riche.

Riche comme Fréjus

Riche, Asheron's Call l'est à plusieurs titres. Tout d'abord, l'île de Dereth sur laquelle l'aventure se déroule est tout bonnement immense. Elle peut se parcourir à pied en continu sans le moindre chargement, mais, à moins d'être vraiment un fanatique du jogging, il est recommandé de se déplacer au moyen des portails magiques qui fleurissent un peu partout. Autre aspect très plaisant d'Asheron's Call (outre des graphismes agréables – notamment des ciels magnifiques), le dosage de la difficulté. Le joueur qui aurait acheté son petit CD d'Asheron's Call tout seul dans son coin pourra quand même gagner un peu d'expérience en Solo avant de se faire des amis avec qui partir en quête. La plupart des créatures extérieures aux donjons sont de faible niveau, et celles qui seraient trop puissantes sont relativement



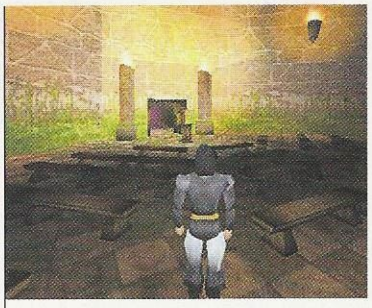
HORIZONS LOINTAINS **Il suffit de s'élever pour comprendre à quel point le monde d'Asheron's Call est immense et beau.**

PORTE-À-PORTE **Les portails sont nombreux et très pratiques si vous ne voulez pas passer plusieurs heures à courir sur les routes !**

À l'école des sorciers

Complexe mais passionnante, la recherche de sorts prend beaucoup de temps aux apprentis sorciers d'Asheron's Call. Cours du soir pour débutants tardifs.

Le système de magie d'Asheron's Call se fonde sur l'idée qu'un même sort ne dispose que d'une quantité limitée de puissance. Par conséquent, plus de gens l'utilisent, moins il est puissant. Pour rester en tête de la course à la puissance magique, il faut donc trouver de nouveaux sorts que peu de gens utilisent. Les sorts se composent de quatre éléments, à placer toujours dans un certain ordre (pierre, herbe, potion et talisman). Une fois cela en tête, vous pouvez vous amuser à tenter toutes sortes de combinaisons pour mettre au point des sorts inédits. Pour les plus malins, il est également possible de « pirater » les sorts de vos copains en « écoutant » les mots qu'ils prononcent lorsqu'ils les jettent. Vous pourrez trouver comme cela les trois premiers éléments, charge à vous de deviner le bon talisman !



ASHERON'S ANONYMES **On trouve même des salles de réunion pour nos guildes.**

faciles à fuir, en courant vers des points « protégés » à proximité des villes. De toute façon, il n'est pas trop difficile de briser sa solitude. Non seulement on trouve dans chaque ville un bâtiment permettant de contacter des « advocates » (joueurs dont la vocation est d'aider les débutants), mais les développeurs ont voulu, par leur système « d'allégeance », pousser à la coopération. En faisant serment d'allégeance à un suzerain (joueur plus expérimenté que vous), vous pourrez bénéficier de sa protection – il vous offrira des objets, armes, armures, voire même des formules magiques secrètes, que vous n'auriez pas pu vous payer. Il est en effet de son intérêt que vous réussissiez, puisque l'expérience que vous récolterez lui profitera également. Quant au Player Killing, inutile de vous en soucier. Asheron's Call règle le problème en limitant cette pratique à un seul serveur (parmi les sept disponibles, à la qualité de connexion impressionnante), répondant au doux nom de Darktide. La mort n'est de toute façon pas un événement aussi désagréable que dans les autres jeux *on-line*.

Le pierre Faroudj du Nord

Si vous n'avez pas oublié de vous lier à l'une des nombreuses pierres de vie disséminées dans le jeu, vous vous rematérialiserez à côté d'elle, avec juste un petit peu d'or, l'un de vos objets et un rien de vitalité en moins (qui se récupère en général au premier monstre vaincu).

L'aspect le plus déconcertant d'Asheron's Call est sans doute

SAUVAGE ET BEAU **Les effets de ciels sont tout simplement magnifiques et l'alternance jour/nuit très bien gérée.**

Q&R

SCOTT HERRINGTON
Producteur exécutif

Que pensez-vous du microcosme des univers permanents ?
L'univers permanent est encore en pleine gestation et nous sommes confrontés en permanence à de nombreuses évolutions technologiques. Ce qui est sympa, c'est que nous avons de très bonnes relations entre développeurs. Nous communiquons beaucoup, ce qui nous permet de mettre nos expériences en commun.

Quels changements devraient selon vous être apportés aux prochains univers *on-line* ?
Je trouve que pour l'instant nous n'avons fait que prendre des jeux Solo et les importer sur le Net. Le prochain défi pour nous est de créer de véritables communautés durables sur Internet. En outre, il faut absolument s'éloigner du genre *heroic-fantasy*, qui est un peu trop l'univers obligé de tous nos jeux.

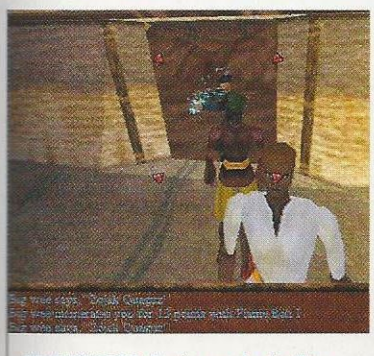
Quels sont les projets actuels de Turbine ?
Notre principal travail est la création de notre nouveau moteur de jeu. Nous sommes déjà très fiers de celui d'Asheron's Call, si souple, qu'il permet aux développeurs de modifier continuellement le jeu sans devoir passer systématiquement par les programmeurs. Le moteur sur lequel nous travaillons permettra aux joueurs une liberté encore plus grande que dans Asheron's Call. Et surtout, il devra fonctionner aussi bien avec le PC qu'avec la X-Box, qui sera le prochain support des univers permanents. C'est un défi suffisant pour nous occuper un bout de temps !

PETITES FOULÉES Si vous aimez le jogging, Asheron's Call vous permettra de pratiquer votre sport favori sans jamais transpirer.

l'interface de combat. Semi-automatique, elle demande de régler la hauteur et la force des coups que l'on va infliger à l'adversaire. Au début du jeu, à moins d'avoir recommencé l'excellent tutorial une dizaine de fois, vous être sûr d'y laisser votre peau à plusieurs reprises, mais on s'y fait assez vite (surtout si l'on utilise les nombreux raccourcis clavier). Heureusement, les premiers monstres (les rats géants par exemple) sont suffisamment faibles et stupides pour vous permettre de vous faire la main. Ces monstres, assez moches et banals, furent l'un des principaux reproches faits au jeu à sa sortie – en comparaison des flamboyantes créatures que l'on peut trucider dans Everquest, par exemple. Reproche neutralisé par ce qui fait l'autre grande richesse d'Asheron's Call, l'excellence – je pèse mes mots – du suivi réseau. Au moins une fois par mois, le serveur remet le jeu à jour. Généralement au moyen d'un événement assez cataclysmique, les designers importent de nouveaux monstres, de nouvelles quêtes, et refondent parfois complètement toute une partie du paysage. Le tout gratuitement, bien entendu. Cette évolution constante est certainement la deuxième grande force d'Asheron's Call, par rapport notamment à un Ultima Online resté un peu figé jusqu'à l'*add-on* Renaissance. Certes, tout n'est pas parfait sur Dereth. La 3D est un peu triste – toujours, bien sûr, par rapport à celle d'Everquest, et le monde manque un peu d'objets interactifs (à fouiller, voler etc.).

Il n'en reste pas moins (sans sous-estimer les immenses qualités d'Everquest, plus beau mais peut-être plus difficile à aborder) que si l'on me demande où un débutant doit aller sur le Net pour vraiment s'amuser en Massively Multiplayer, ma réponse est très clairement : Asheron's Call. ●

- Rémy Goavec



STATISTIQUES Espérance de vie d'un débutant sur Darktide : six minutes.

OPINION

RÉMY

Dans les premières minutes de jeu, Asheron's Call surprend un peu, avec ses monstres inhabituels, sa petite fenêtre de jeu et son système de combat. On se laisse pourtant très vite prendre par ce monde immense aux graphismes plaisants. La solidarité, la difficulté progressive, les mises à jour fréquentes et l'immense liberté dont on dispose font tout le charme de ce sérieux concurrent d'Everquest.

Le verdict — Asheron's Call

SPÉCIFICATIONS

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
MINIMUM (ÉDITEUR)
P166 MHz & **32** Mo
RECOMMANDÉ (ÉDITEUR)
P200 MHz & **64** Mo
RECOMMANDÉ (*GEN4 PC*)
PII-350 MHz & **64** Mo
CONNEXION RECOMMANDÉE
56 Ko
LANGUAGE USUEL
anglais/français
CONNEXION ACCEPTABLE
ping : 400 ms - paquet lost : 20 %
CONNEXION IDÉALE
ping : 100 ms - paquet lost : 5 %
SERVEUR
7 serveurs américains

GRAPHISMES

■ Des graphismes un peu dépouillés, mais une 3D impeccable et des ciels superbes.

0 — 5 — 10 — **14**

AUDIO

■ Le son est le point faible d'Asheron's Call : musique et bruitages sont presque inexistants - comme dans les autres univers persistants.

0 — 5 — **10**

PRISE EN MAIN

■ Un tutorial excellent, des aides tout le long du parcours et une forte solidarité. Seule l'interface de combat est ardue.

0 — 5 — 10 — **14**

POUR : Des mises à jour continuelles et massives, des personnages personnalisables à l'envi et une bonne ambiance de jeu.

CONTRE : Des graphismes un peu dépouillés, trop peu d'objets interactifs et des grands espaces un peu désertiques.

EN DEUX MOTS...

L'intérêt des quêtes, le renouvellement continuel et la liberté dans la création d'un personnage font d'A.C. le meilleur univers permanent actuel, devant même Everquest.

16/20

SOLENNEL · Il y a beaucoup de cérémonies dans Ultima : offrandes, mariages, etc.

Ultima Online

Le chant du cygne

Dans la petite famille des univers permanents, Ultima Online fait figure de pionnier. Sorti en 1997, il a ouvert la voie à de multiples successeurs. Après trois ans de bons et loyaux services et une récente « Renaissance », peut-il encore lutter face aux petits jeunes qui n'en veulent ?

Lord British (alias Richard Garriot), même s'il a été récemment évincé de sa propre création, restera clairement parmi les légendes du jeu vidéo. Non seulement il a su créer l'univers médiéval fantastique le plus ancien et le plus cohérent qui soit avec sa série Ultima, mais l'histoire se souviendra de lui comme le premier à avoir franchi le pas des univers permanents.

L'idée était simple mais extrêmement coûteuse et difficile à réaliser : créer un jeu qui ne tournerait pas sur les disques durs des joueurs mais uniquement sur les serveurs de l'éditeur, 24h/24, 7j/7, que les joueurs soient connectés ou non. Le pari était risqué, mais il a payé, avec la postérité que l'on sait. Des centaines de milliers de joueurs se sont mis à vivre des vies virtuelles – parfois au détriment de leurs vies réelles – dans le monde d'Ultima. Car, au-delà du jeu lui-même, c'était bien là l'ambition de Garriot et de ses sbires. Impliqués à fond dans leur passion pour l'*heroic-fantasy*, ils voulurent recréer – pari réussi – les conditions de vie crédible dans un monde à la Tolkien, une sorte de Moyen Âge fantastique. Cet aspect est d'ailleurs l'une des plus grandes forces et des plus grandes faiblesses du jeu.

Pour les uns, c'est la condition *sine qua non* de leur profonde immersion dans le monde d'Ultima. Obligés de se loger, de se nourrir, d'avoir un métier, ils se sont

Infos

- ÉDITEUR **E. A.**
- DÉVELOPPEUR **Origin**
- GENRE **JDR on-line**
- TYPE **univers permanent**
- NOMBRE DE JOUEURS PAR SERVEUR **2000**
- DISPONIBILITÉ **dispo.**
- PRIX **env. 300 F puis env. 80 F/mois**

Tout en chiffres

- 100 000 abonnés
- 75 races de monstres
- 64 sorts
- 13 villes

Version testée

- finale française
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet

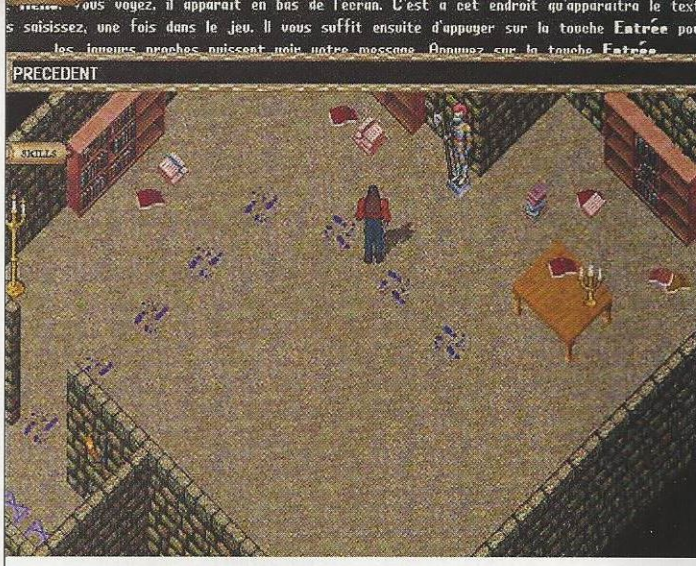
www.uo.com

NATIONAL GEOGRAPHIC **Avant de choisir la ville de Britannia où vous vous matérialiserez, lisez bien le petit topo à droite de l'écran, il n'a rien de superflu.**

Un autre monde

Très attendu par la vaste communauté des joueurs *on-line*, Ultima Online 2 a tout de même précipité le départ de Richard Garriot. Le point sur un projet ambitieux.

Ultima Online 2 (provisoirement baptisé Ultima Worlds : Origin) s'annonce comme un jeu en ligne de la nouvelle génération. Construit, à l'opposé d'Ultima Online première version, à partir d'un moteur 3D très ambitieux qui permettra une infinité de mouvements de caméra, Ultima Online 2 va en outre injecter une sévère dose de steampunk et de gothique dans l'univers médiéval fantastique d'Ultima. Les personnages des développeurs sont à l'image de cette évolution : Blackthorn (le célèbre avatar d'un développeur) est devenu une sorte de monstre griffu et plein de pointes. Si le jeu est à la hauteur des ambitions de ses auteurs, il va, comme le premier Ultima, donner une grande claque aux autres univers !



PETIT SCARABÉE **Le tutorial est plutôt bien fait, mais il aurait mérité d'être un rien plus approfondi.**

vraiment senti plonger dans une autre réalité, pour mener une véritable deuxième vie. Les autres (dont je fais partie) déplorent de devoir accomplir des tâches déjà ingrates dans la vie (ravauder ses vêtements, les teindre, travailler, etc.) au lieu de véritablement jouer. De fait, une fois le personnage créé et après un tutorial bien fait quoique succinct, dans Ultima, il faut vraiment se débrouiller comme un grand.

Afin de simplifier la tâche des novices, Origin a bien créé la ville de Haven, véritable lieu d'apprentissage pour les débutants, qui pourront se perfectionner aussi bien dans le maniement des armes que dans le métier qu'ils auront choisi (forgeron, tailleur, berger, etc.). C'est une petite aide mais bien légère, et il faudra vite partir à l'aventure. Comme le conseille le tutorial, la meilleure manière de débuter est sans doute de partir dans une forêt et d'y attaquer des petites créatures (en général des lapins), pour revendre leur peau en ville et commencer à se faire un peu d'argent. Attention toutefois, on a vu (ici-même d'ailleurs...) des novices se faire égorger par ces charmantes créatures à grandes oreilles...

Une fois le personnage créé et après un tutorial bien fait quoique succinct, dans Ultima, il faut vraiment se débrouiller comme un grand.

Rude compétition

Dans Ultima Online, en effet, le débutant a la faiblesse d'un nouveau-né. Mais aujourd'hui, un novice peut croiser sans danger des créatures puissantes (elles n'attaquent que les joueurs aguerris) et le Player Killing n'est plus la plaie qu'il a été avant la sortie de Renaissance. Cet *add-on* le limite désormais à un royaume précis, celui de Trammel, accessible depuis

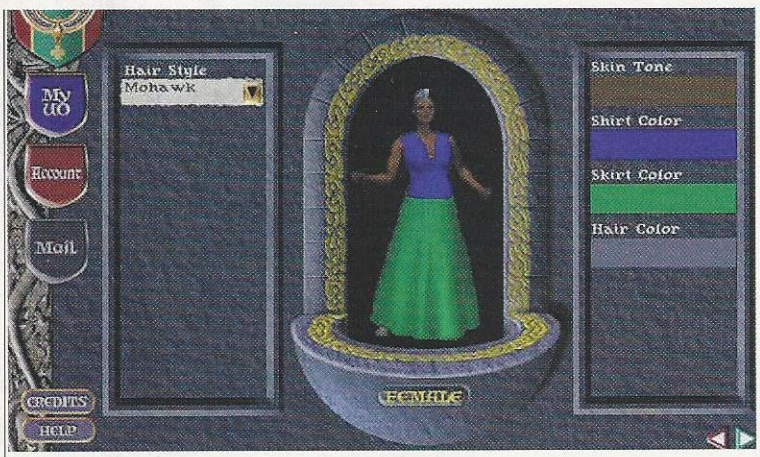
MÊLÉE **Si les monstres variés et colorés ne manquent pas, les combats sont extrêmement confus et l'affichage des stats sur l'écran n'aide pas !**

ESPRIT CHEVALERESQUE **Avis aux joueuses : les vétérans de Britannia sont beaucoup plus serviables quand ils pensent avoir affaire à une jeune fille...**

Felucca par des pierres de lune.

La grande majorité des joueurs étant de très haut niveau, il est quasiment impossible de les suivre dans leurs quêtes, et trouver des quêtes de faible niveau et d'autres débutants avec qui former une alliance n'est pas évident. Aujourd'hui, pour arriver à quelque chose dans Ultima, il est conseillé d'acheter le jeu à plusieurs et de mettre sur pied un groupe de joueurs le plus équilibré possible (un peu à la manière de Icewind Dale, en fait), dans lequel certains seront combattants et d'autres « professionnels », les uns chassant les monstres, les autres gagnant suffisamment d'argent pour arriver à s'assurer assez vite une vie décente.

Pour tout autre débutant, démarrer dans Ultima trois ans après sa sortie tourne vite au chemin de croix. D'autant que, même si certains fanatiques le contestent avec une inébranlable mauvaise foi, le jeu apparaît maintenant extrêmement moche. Ce n'est pas tant le fait qu'il soit en 2D – entre Baldur's Gate II et Diablo II, on s'y fait – mais la grisaille du monde (à peine rehaussée par quelques taches de couleur vive quand on rencontre un dragon) et surtout son monde de contraste sont très pénibles pour les yeux. D'autant plus pénibles si ces yeux se sont déjà posés sur les concurrents directs d'Ultima : Asheron's Call et Everquest, à la fois beaux et programmés dans une 3D très fluide (alors qu'Ultima demande beaucoup d'efforts au processeur du PC).



MORPHING **La phase de création du personnage est cruciale et assez mal expliquée, alors allez-y doucement ! Heureusement, vous pouvez en créer plusieurs.**

Grand ancien

Il ne faudrait pas pour autant oublier les grands mérites d'Ultima Online. Non seulement il fut le premier et resta longtemps le meilleur, mais il garde en outre une profondeur et une capacité d'immersion dans un monde imaginaire qu'Everquest et Asheron ont mis fort longtemps à acquérir. Victime de son âge, de son austérité, et de ses graphismes désuets, Ultima Online ne peut aujourd'hui être recommandé qu'aux plus purs et durs des rôlistes. ●

- Rémy Goavec

OPINION

RÉMY

Ultima Online a inventé un genre et restera un jeu mythique, d'une richesse exceptionnelle. Cela dit, en dépit de tous les passionnés qui ne le lâchent pas, il commence à accuser son âge. Outre ses graphismes dépassés, il est austère et très difficile à aborder pour un nouveau joueur. Un grand classique donc, mais mieux vaut aujourd'hui se tourner vers ses concurrents ou attendre Ultima Online 2.

Looking for Richard

Âme et créateur de l'univers d'Ultima, Richard Garriot, alias Lord British, a claqué la porte d'Origin au printemps dernier...

La nouvelle a fait l'effet d'un coup de tonnerre au sein de la communauté des joueurs d'Ultima : leur seigneur et maître, Lord British, s'en allait et ne ferait désormais plus partie de l'aventure. Officiellement, selon le communiqué d'Electronic Arts, Richard Garriot s'en allait pour aller travailler sur de « nouveaux projets ». Officieusement, le roi Richard n'aurait pas supporté l'orientation qu'Origin et E.A. avaient décidé de donner à son univers. Injecter motos, fusils et autres longues vues dans son monde médiéval chéri, il ne pouvait supporter un tel affront. Conséquence virtuelle, Lord British, avatar de Garriot, jusque-là seigneur incontesté de Britannia, a abdiqué et quitté le jeu - sans que celui-ci s'en ressente. Coup dur pour Richard.

Le verdict — Ultima Online

SPÉCIFICATIONS

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
MINIMUM (ÉDITEUR)
P166 MHz & **32** Mo
RECOMMANDÉ (ÉDITEUR)
P233 MHz & **64** Mo
RECOMMANDÉ (GEN4 PC)
PII-300 MHz & **128** Mo
CONNEXION RECOMMANDÉE
56 Ko
LANGUAGE USUEL
anglais
CONNEXION ACCEPTABLE
ping : 400 ms - paquet lost : 20 %
CONNEXION IDÉALE
ping : 100 ms - paquet lost : 5 %
SERVEUR
Europa (très bonnes connexions)

GRAPHISMES

■ Aujourd'hui le graphisme 2D mal contrasté et fouillis d'Ultima Online risque de rebuter les joueurs habitués au luxe.

0 5 10 15 20 — 9

AUDIO

■ Comme tous ses homologues, Ultima ne recèle rien de terrible pour les mélomanes, mais on découvrira quelques musiques sympa.

0 5 10 15 20 — 11

PRISE EN MAIN

■ Ultima est un jeu complexe, mais entre le manuel, le tutorial et les conseils des autres joueurs, on arrive à peu près à s'en sortir.

0 5 10 15 20 — 14

POUR : La profondeur de l'univers, la « simulation de vie », la richesse de la magie et du « bestiaire » monstrueux et la solidarité de la communauté.

CONTRE : Graphismes dépassés, difficulté, problèmes de place, tâches ménagères.

EN DEUX MOTS...

Toujours riche pour ceux qui veulent vivre dans un monde de dragons, Ultima souffre de la comparaison avec ses homologues plus récents. Un chef-d'œuvre vieillissant.

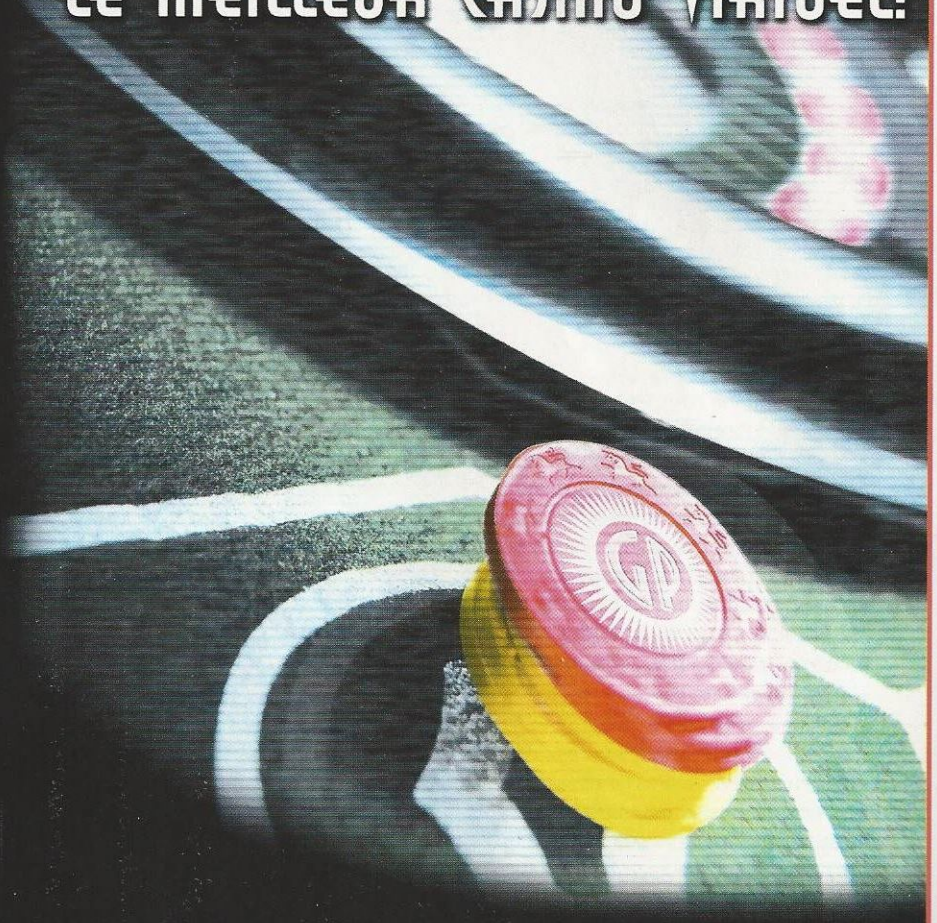
13/20

Logiciel disponible EN FRANÇAIS

GOLDEN PALACE CASINO VIRTUEL

Nos jeux sont parmis les plus réalistes sur Internet!

LES MEILLEURS JEUX
LES MEILLEURES CHANCES
LE MEILLEUR CASINO VIRTUEL!



Est-ce que le casino existe vraiment?

Le casino virtuel Golden Palace possède des licences d'exploitation à Antigua et Barbuda. La technologie, le logiciel ainsi que l'infrastructure utilisés par le casino Golden Palace sont considérés comme étant parmi les plus perfectionnés et les plus performants au monde.

Quelles sont mes chances de gagner?

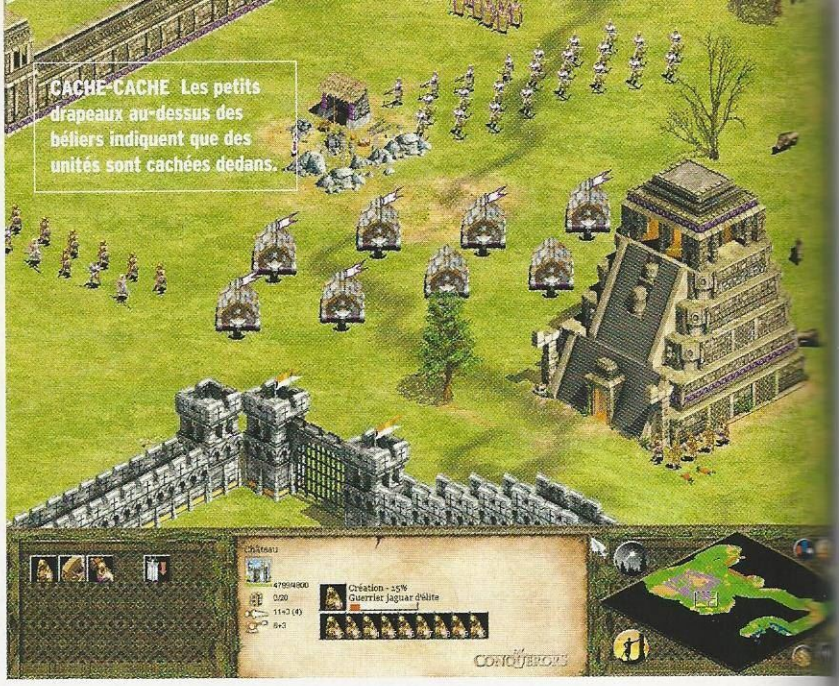
Le retour sur vos mises sera au moins équivalent à ce que vous pourriez obtenir dans les meilleurs casinos de Las Vegas. Vous pouvez ainsi être sûrs que le pourcentage de retour des mises sera conforme aux règles en vigueur au Nevada.

Mon argent est-il en sécurité?

Pour votre protection, nous gardons un registre de chacune de vos transactions effectuées au casino Golden Palace. Une vérification rétrospective complète est disponible pour chacun des jeux auxquels vous jouez; si vous souhaitez en consulter les fichiers, ils peuvent être mis à votre disposition. Vous pouvez donc faire toutes vos transactions avec le casino Golden Palace en toute confiance.

www.goldenpalace.com/francais

LA référence du jeu de stratégie en temps réel revient en force avec ses gros sabots, ses catapultes et ses châteaux. Inutile de vous dire que ça chauffe sec sur la toile et que les nouveaux modes Multijoueur, tout comme la génération de cartes aléatoires rencontrent un certain succès.



CACHE-CACHE Les petits drapeaux au-dessus des béliers indiquent que des unités sont cachées dedans.

The Conquerors

L'empire des lances

Comme pour l'extension de Starcraft en son temps, The Conquerors apporte de nouvelles possibilités stratégiques et rencontre évidemment le succès sur le Net. D'abord, la possibilité de pouvoir cacher des unités dans les béliers permet tout un tas de tactiques nouvelles. La première chose qui vient à l'esprit est d'y planquer de l'infanterie pour qu'à la moindre attaque, vous puissiez les faire sortir et défendre vos fragiles béliers. Mais les opportunités sont nombreuses, imaginez par exemple que vous y cachiez une escouade de bombes humaines ! Au moment d'arriver devant le bâtiment ennemi, vous les sortez et paf ! Plus de bâtiment ennemi. De plus, vos alliés peuvent se servir de vos béliers pour mettre leurs propres troupes dedans : s'ils sont détruits, les unités en seront automatiquement éjectées.

Un point à noter est qu'un important travail a été fait par l'équipe d'Ensemble Studios pour rééquilibrer les unités. Les archers de cavalerie, notamment, peuvent non seulement être produits plus vite, mais ils bénéficient de nouvelles technologies : ils tirent dorénavant mieux, plus vite et leurs déplacements sont plus rapides.

Infos

- ÉDITEUR **Microsoft**
- DÉVELOPPEUR **Ensemble Studios**
- GENRE **gestion-stratégie**
- TYPE **réseau**
- NOMBRE DE JOUEURS PAR SERVEUR **16**
- DISPONIBILITÉ **dispo.**
- PRIX **env. 300 F**

Tout en chiffres

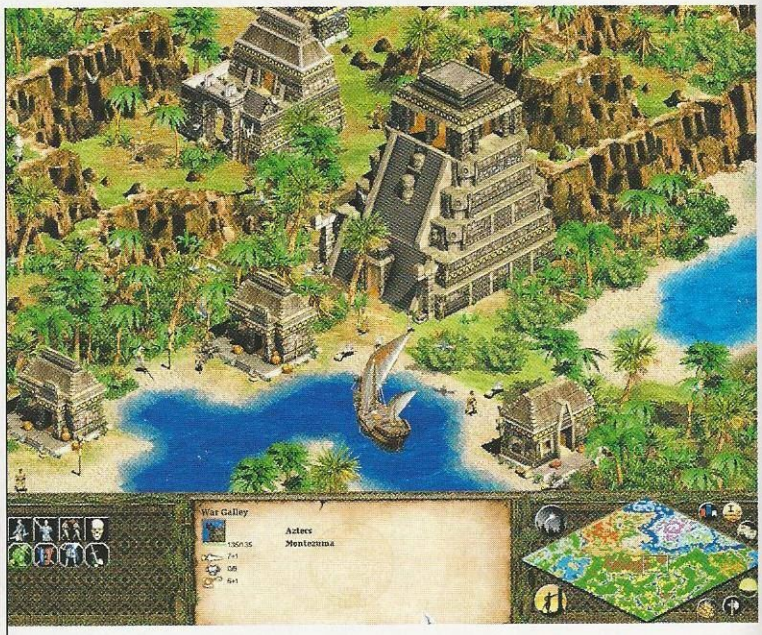
- 26 nouvelles technologies
- 5 nouveaux peuples
- 4 campagnes
- 3 nouveaux modes Multijoueur

Adresse Internet

www.microsoft.com/france/jeux

Version testée

- finale française
- rares retours sous Windows



NOUVELLES TEXTURES On retrouve toutes ces jolies nouveautés dans l'éditeur de *maps*. De quoi apporter un peu d'exotisme...

CARTES Sur Internet, on trouve des cartes avec les nouvelles textures du jeu.

Chargez !

La puissance des champions est bien contrebalancée par leur cadence de frappe plus modérée et surtout par l'efficacité des unités « anti-champions » (les archers de cavalerie, entre autres). Les onagres et les scorpions sont quant à eux plus rapides, tirent plus vite et sont plus faciles à manipuler. Les bateaux peuvent se mettre en formation comme les unités terrestres, etc.

Bref, tous ces détails apportent à The Conquerors une réelle seconde jeunesse en Multijoueur. Et l'amélioration de l'intelligence artificielle des villageois n'y est pas tout à fait étrangère. Maintenant qu'ils sont capables de se débrouiller tout seuls (ils vont jusqu'à se répartir tout le long d'une muraille pour la construire plus vite !), les *rushers* peuvent se consacrer à leur activité favorite : le massacre instantané. Le chaînage

C'EST MA MERVEILLE **Dans le mode Roi de la colline, il faut revendiquer la merveille indestructible au centre de la carte. Pour cela, il faut s'installer autour.**

des fermes permet également de mieux se consacrer à la partie purement stratégique du jeu et de ne pas passer son temps à vérifier que l'économie tourne bien.

Village people

The Conquerors supporte jusqu'à huit joueurs sur Internet via L'Internet Gaming Zone (**www.zone.com**), en réseau local ou de modem à modem. Vous y rencontrerez les meilleurs joueurs, de classe internationale (il y a tellement de monde que certaines salles comme le Deathmatch sont souvent pleines, entre 500 et 2 500 joueurs en moyenne) : c'est là bien sûr qu'on apprend le plus. Goa (**www.goa.com**) propose aussi des salles virtuelles mais le moins que l'on puisse dire est que pour le moment, il n'y a pas foule.

Les trois nouveaux modes de jeu Multijoueur sont la Course à la merveille (le premier qui arrive à finir la sienne a gagné), le Roi de la colline (consiste à prendre le contrôle d'une merveille indestructible au centre de la carte et à la défendre) et la Défense de la merveille (où le joueur n° 1 doit défendre coûte que coûte la merveille qui lui est donnée en début de partie contre les autres joueurs).

Pour vous tenir au courant et affiner votre connaissance du tayaut médiéval, je vous recommande deux sites sympa : **www.alliance-francophone.com/** et **www.aokings.com/tc/**. On vous y informe des tournois sur Internet ou dans des salles de réseau, on peut y consulter tous les détails techniques concernant le jeu, les meilleures stratégies, et on peut aussi y télécharger des cartes. À ce propos, les nouveaux types de cartes apportent aussi leur lot de nouveautés en Multijoueur.

En premier lieu les cartes réalistes sont au nombre de dix : Texas, Japon, Grande-Bretagne, etc. Ajoutez à cela huit nouvelles cartes standard mais situées dans les nouveaux environnements (glace, falaises, jungle, etc). L'éditeur de cartes comporte tout un tas de nouvelles textures et, surtout, offre la possibilité aux joueurs pressés de générer des cartes aléatoires en deux secondes. Une amélioration du visionnage des parties enregistrées est à noter : les dialogues entre les joueurs sont dorénavant sauvegardés avec la partie (laquelle peut être découpée en chapitres... comme pour un film sur DVD !).

J'ai personnellement un regret sur les messages audio que les joueurs peuvent s'envoyer en cours de partie. Aucune nouveauté de ce côté-là. Cela aurait pourtant été bien sympathique d'avoir la possibilité d'en créer soi-même... Mais bon, je chipote, The Conquerors est une valeur sûre qui bonifie énormément The Age of Kings. ●

- Noël Chanat

Les trois nouveaux modes de jeu Multijoueur sont la Course à la merveille, le Roi de la colline et la Défense de la merveille.

Et en Solo alors ?

LONGUE HALEINE **QUATRE CAMPAGNES ASSURENT LE JEU SOLO.**

The Conquerors n'est pas en reste avec sa partie Solo, ses nombreuses améliorations y sont tout aussi efficaces. L'intérêt des campagnes Solo de The Conquerors est comparable à celles de The Age of Kings. L'accent est mis sur l'aspect historique et sur les personnalités qui ont marqué les grandes batailles de l'Histoire. On ne trouve plus que trois modes de difficulté (au lieu des cinq de The Age of Kings), mais les campagnes (quatre au total) sont variées et comportent de multiples objectifs. L'amélioration de l'I.A. et le rééquilibrage des unités rendent le jeu encore plus intéressant. On s'amuse et on se cultive en même temps.

Le verdict — The Conquerors

SPÉCIFICATIONS

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
MINIMUM (ÉDITEUR)
P166 MHz & **32** Mo
RECOMMANDÉ (ÉDITEUR)
P233 MHz & **64** Mo
RECOMMANDÉ (*Gen4 PC*)
P350 MHz & **128** Mo
CONNEXION RECOMMANDÉE
56 Ko
LANGUAGE USUEL
anglais
CONNEXION ACCEPTABLE
ping : 400 ms - paquet lost : 20 %
CONNEXION IDÉALE
ping : 100 ms - paquet lost : 5 %
SERVEUR
américain/européen/français

GRAPHISMES

■ Les multiples détails donnent de la vie. Il subsiste une certaine confusion durant les batailles entre deux armées de couleurs voisines.

0 5 10 **14**

AUDIO

■ De nouvelles musiques pour les nouveaux peuples. On aurait aimé de nouveaux messages à envoyer aux autres joueurs.

0 5 10 **13**

PRISE EN MAIN

■ La connexion sur les différents serveurs est simple et rapide, surtout si on joue sur l'Internet Gaming Zone.

0 5 10 **14**

POUR : L'intelligence artificielle est améliorée. Les nouvelles textures pour l'éditeur de cartes. Meilleur équilibre entre les unités.

CONTRE : Confusion entre deux armées aux couleurs presque identiques. Les traductions françaises sont parfois approximatives.

EN DEUX MOTS...

The Conquerors corrige de légers défauts. L'amélioration de l'intelligence artificielle des villageois permet de mieux se consacrer à l'aspect stratégie.

14/20

CONFUSION **Lorsqu'on fait équipe, on peut choisir les mêmes couleurs.**

La Quatrième Prophétie

Pythie sans pitié

Vous venez d'avoir votre modem et vous aimeriez bien tenter l'aventure du jeu *on-line*, mais vous ne savez pas vers quel genre vous tourner, vous êtes allergique à l'anglais et votre bourse n'est pas extensible. Pas de panique, une solution existe, elle s'appelle La Quatrième Prophétie.

Infos

- ÉDITEUR **Goa**
- DÉVELOPPEUR **Vircom**
- GENRE **jeu de rôle *on-line***
- TYPE **univers permanent**
- NOMBRE DE JOUEURS PAR SERVEUR **200**
- DISPONIBILITÉ **dispo.**
- PRIX **gratuit**

Tout en chiffres

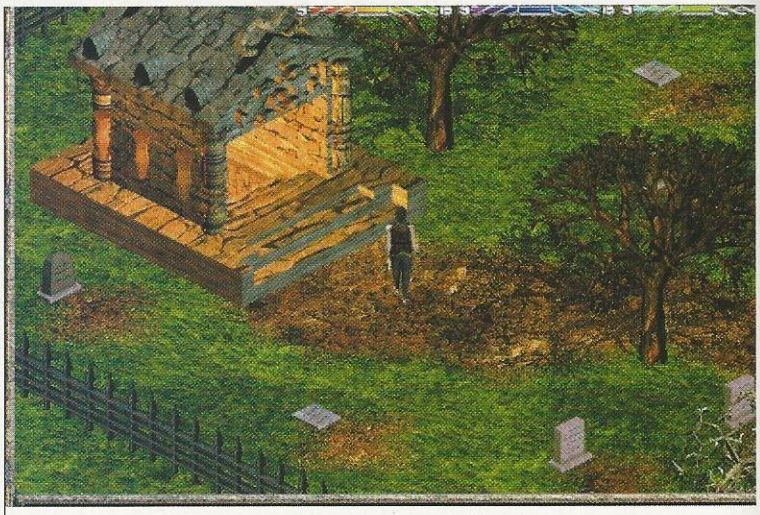
- Plus de 1000 objets
- 200 personnages non joueurs
- 150 quêtes
- 100 monstres

Version testée

- finale
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet

http://prophetie.goa.com/



DESCENTE AUX ENFERS **Comme tout bon RPG, on trouve un cimetière et sa crypte, mais évitez les visites nocturnes. Eh oui, les cycles jour/nuit sont gérés.**

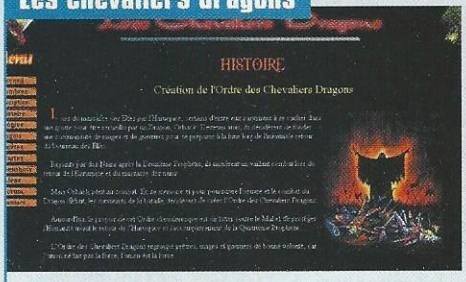
Moi, je vous le dis, il y a des monstres qui s'ennuient ferme. Tiens, prenons le cas de Haruspice, immortel et surpuissant. Plutôt que de profiter de la vie (il y avait une super foire aux ânes le 10 octobre dernier à Cherisay - 72) , il s'amuse à embêter les autres espèces. Ça a commencé par les elfes. Il se pointe un jour chez eux et leur balance un « Tremblez pauvres mortels car si vous ne vous montrez pas dignes de la chance qui vous est donnée, vous périrez ! » de derrière les fagots (*Petit Guide du Prophète* : annonce type 24, page 11). Ensuite, le fourbe disparaît pendant quelques siècles, histoire de se faire oublier puis revient voir nos amis aux oreilles pointues : « Mais c'est que vous avez pris la grosse tête ! Allez hop, recalé. » S'ensuit un massacre que nous censurons pudiquement. C'est ensuite le tour des nains « Oh là, trop petit... nan je déconne, trop matérialiste ! », et vlan, seconde hécatombe. Sa dernière annonce était paraît-il pour nous les humains, mais cela fait si longtemps... Toute cette histoire ne serait-elle pas une simple légende ?

Voici le scénario de La Quatrième Prophétie, un jeu de rôle dans un univers permanent qui se rapproche fortement d'Ultima Online. Après avoir répondu à un petit questionnaire définissant les caractéristiques de son personnage, on découvre un monde en 3D isométrique rappelant celui du bébé d'Origin. Certes, les graphismes sont ici un peu plus beaux mais l'on demeure loin d'un Everquest. De plus, on s'aperçoit que tout le monde part avec le même personnage de base : un humain, homme ou femme, sans

L'union fait la force

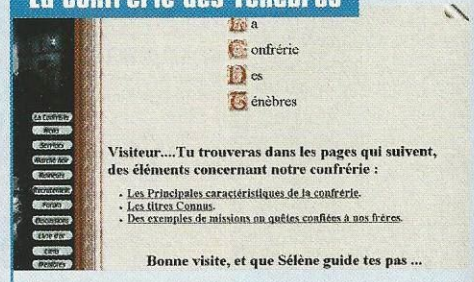
S'il est clair que La Quatrième Prophétie se joue parfaitement en solitaire, il est néanmoins intéressant de se joindre à une guilde. Être membre permet d'obtenir de judicieux conseils et de progresser plus vite en participant à des missions difficiles.

Les chevaliers dragons



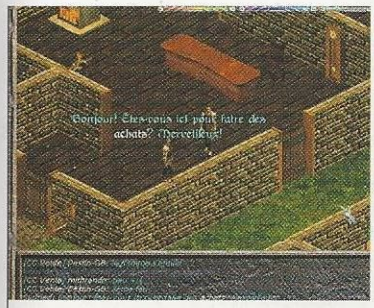
Une guilde qui tente de faire respecter la justice en suivant des règles de chevalerie strictes. Sur leur site (**www.multimania.com/chevalierdragon/**), vous découvrirez les dernières infos du jeu, des aides forts utiles concernant les premières quêtes et surtout des cartes de chaque île.

La confrérie des Ténèbres



Comme son nom le laisse supposer, l'alignement de cette guilde (**www.obscurantis.f2s.com/**) n'est pas franchement du côté du bien. Particulièrement intégrée dans le monde de La Quatrième prophétie, elle propose à ses membres des missions (assassinat, escorte, vol, etc.) et un marché noir regorgeant d'objets intéressants.

FONTAINE SAINT-MICHEL Cette fontaine située au centre du village sert souvent de point de rendez-vous. Vous y trouverez toujours quelqu'un pour faire des échanges.



KES' TU DIS ? Les mots en exergue sont ceux auxquels réagissent les NPC.

spécialisation particulière. Décevant par rapport à la variété de races et de classes offerte par la concurrence.

Bref, La Quatrième Prophétie ne débute pas sous les meilleurs auspices, mais il rattrape rapidement le coup en accumulant les bons points. Tout d'abord, le jeu est entièrement en français. Ensuite, le système de communication avec les personnages non joueurs est original puisqu'ils réagissent à des mots-clés généraux (nom, travail, tâche, au revoir) ou spécifiques (en gras dans les conversations), ce qui permet d'avoir une conversation « normale » et ouverte.

L'aventure, c'est l'aventure

Enfin, l'univers du jeu est extrêmement plaisant, vaste, décomposé en zones reconnaissables (avec des îles peuplées de nombreuses créatures différentes de taille parfois démente – certains dragons occupent un écran). Mais surtout, cet univers est vivant : de nombreuses quêtes sont disponibles et des animateurs permanents se chargent de créer des événements au niveau de quelques joueurs, des guildes (encadré) ou du royaume (tentative d'assassinat sur le roi, procès, augmentation du cours de la carotte, etc.).

Un pur bonheur de *roleplay*, d'autant que l'ambiance entre joueurs est excellente (Le PvP est possible mais ne pourrit pas les parties).

Pour le reste, c'est classique : les combats permettent d'accumuler des points d'expérience à répartir parmi 15 compétences et on apprend des sorts (sept écoles de magie) par des cours payants. L'interface est bien pensée et le seul vrai reproche concerne la qualité de connexion très variable.

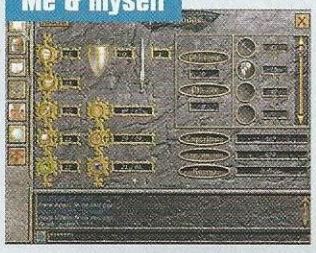
Au final, si question technique et richesse, La Quatrième Prophétie ne peut concurrencer Everquest ou Asheron Call, il n'en demeure pas moins une alternative de choix, d'autant que le produit est totalement gratuit, hébergé exclusivement par Goa (où l'on peut le télécharger). Tentez l'aventure ! ●

- Frédéric Dufresne

Dessine-moi un héros

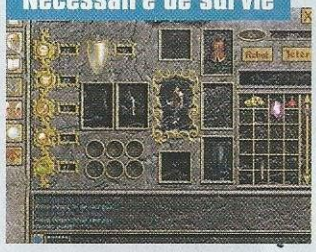
L'interface tient en sept onglets. Passons sur les options, les macros, le livre de sorts et la création de groupes pour nous intéresser à l'essentiel.

Me & myself



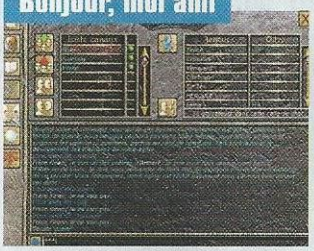
Voici vos principales caractéristiques. Chacune (force, endurance, esprit, intelligence, dextérité) permet d'orienter votre héros vers une classe : guerrier, sorcier, rôdeur, etc. À droite, une liste des compétences : épée, coup puissant ou assommant, etc.

Nécessaire de survie



L'inventaire fonctionne exactement de la même façon que Diablo, sauf que l'espace disponible dépend du poids que vous pouvez porter et donc de votre force. On regrettera le manque d'infos (dégâts, défense) concernant les armes et armures.

Bonjour, moi ami



L'écran de *chat* permet de sélectionner différents canaux. Par défaut, vos conversations sont audibles par tous mais vous pouvez restreindre la communication à un groupe ou une personne. Cela fonctionne aussi sur l'écran de jeu.

Le verdict — La Quatrième Prophétie

SPÉCIFICATIONS

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
MINIMUM (Éditeur)
P150 MHz & **64** Mo
RECOMMANDÉ (Éditeur)
PII350 MHz & **64** Mo
RECOMMANDÉ (*Gen4 PC*)
PII350 MHz & **64** Mo
CONNEXION RECOMMANDÉE
56 Ko
LANGUAGE USUEL
français
CONNEXION ACCEPTABLE
ping : 200 ms - paquet lost : 0 %
CONNEXION IDÉALE
ping : 50 ms - paquet lost : 0 %
SERVEUR
français

GRAPHISMES

■ De la 3D isométrique. C'est quand même moins beau que Diablo ou Baldur's Gate. Les effets de sorts et certains monstres ne sont pas mal.

0 — 5 — 10 — **11**

AUDIO

■ Les bruitages ne sont pas transcendants mais cela reste correct. Il y a par contre de belles musiques, bien qu'un peu répétitives.

0 — 5 — 10 — **13**

PRISE EN MAIN

■ On met un peu de temps à s'habituer à l'interface mais elle est claire et de nombreux raccourcis clavier sont disponibles.

0 — 5 — 10 — **14**

POUR : Un monde vivant où il se passe toujours des choses, une bonne ambiance, une interface claire, entièrement en français et gratuit.

CONTRE : Pas très beau, on ne voit pas les caractéristiques des objets, la qualité de connexion est très variable, la gestion du PK est nulle.

EN DEUX MOTS...

Faible techniquement, pas aussi riche que ses concurrents, ce jeu se rattrape amplement par le dynamisme et la bonne ambiance qui règnent dans ses mondes.

13/20

Customisez Half-Life

Pour un *shoot* 3D, le succès et la longévité passent forcément par le Net. Il faut que ce soit bon, que l'on puisse renouveler ses sensations, et le meilleur moyen reste d'ouvrir le moteur aux joueurs passionnés. Half-Life, qui reste au top depuis plus de deux ans, donne l'exemple.

Bon, je vous préviens de suite, on ne parlera ni de Counter-Strike, ni de Team Fortress Classic (aïe, pas la tête !). Ces mods sont indiscutablement les plus joués sur le Net et si vous ne les connaissez pas encore, vous n'aurez guère de mal à trouver des informations les concernant. Intéressons-nous plutôt aux bébêtes qui montent, qui montent, à commencer par Firearms (**www.firearmsmod.com** ou sur notre CD-ROM), une conversion qui suit les deux grandes tendances actuelles.

Tout d'abord, elle encourage le travail d'équipe. Dès votre arrivée sur la *map*, vous devez choisir un camp, mais aussi sélectionner les équipements et compétences de votre personnage. Vous disposez d'un montant fixe pour acheter du blindage, des armes, des explosifs, etc. Le choix s'avère large et si vous ne voulez pas perdre de temps, le plus simple consiste à prendre l'un des profils préconfigurés. On trouve le *sniper* (longue portée), l'artilleur (explosifs), le vétéran (équilibré), etc., neuf « personnages » ayant chacun ses forces et ses faiblesses qui peuvent d'ailleurs varier selon le choix de vos aptitudes : précision, agilité, discrétion, etc. Les effets sont plus ou moins importants, d'autant qu'en tuant des adversaires, vous montez en grade, ce qui vous donne accès à des aptitudes plus poussées, comme le niveau 2 de médecine. De vastes possibilités qu'il faut exploiter au

JOUEZ COLLECTIF ! Impossible de s'en tirer seul dans Firearms, il faut des amis pour protéger les flancs sinon, c'est la bérézina.

PULL ! La dernière invention des auteurs de Firearms : le parachute. Bonne idée, surtout pour les *sniper* !

mieux en construisant une équipe homogène capable d'agir efficacement de conserve.

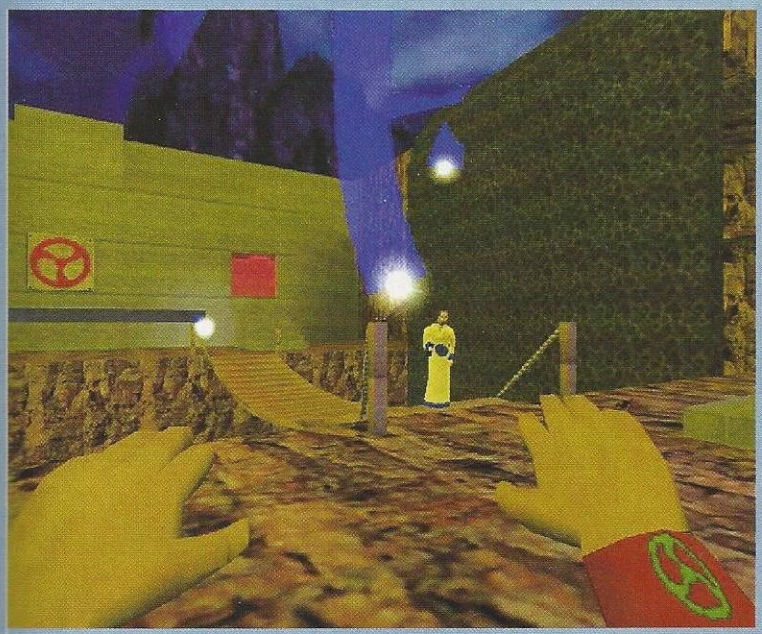
Second aspect, le réalisme : toutes les armes existent réellement, la localisation des dégâts est hyper précise (vous pouvez perdre une jambe ou un bras – pas de chocolat, désolé) et il faudra appliquer un bandage pour arrêter une hémorragie. Mais pas de panique, ce réalisme ne porte pas préjudice au jeu, au contraire. C'est fun, le rythme est bien plus rapide qu'un Counter-Strike puisque l'on renaît constamment, la victoire ne se faisant que par l'accomplissement des objectifs (prise de position, action à accomplir, etc.).
À essayer d'urgence.

Dans un genre complètement différent, Wizard Wars (**www.planethalflife.com/wizardwars/** sur notre CD-ROM) se montre particulièrement rafraîchissant. Il vous permet d'incarner des mages (bien oui, vous pensiez à quoi, des chouquettes géantes ?) spécialisés dans différentes arcanes : feu, eau, éclair, mort, nature, etc., neuf écoles ayant chacune leurs caractéristiques. De base, votre sorcier dispose de deux ou trois sorts comme les éclairs, les tourbillons, les météores, les épines et j'en passe.

Super pouvoirs

Ça nous change déjà des habituels *shotgun* et autre MP5, mais l'originalité vient du pouvoir spécial dont dispose chaque thaumaturge : l'un peut se transformer en ours (et pas du genre Winnie), l'autre absorbe l'énergie des morts, un troisième fait germer une plante qui agressera ses ennemis et un quatrième jouera les hommes invisibles. Certains d'entre vous reconnaîtront des similitudes avec Team Fortress Classic (notamment à travers la tourelle végétale « upgradable »), ce qui assure à Wizard Wars une certaine richesse en Teamplay (modes Capture the Calice et VIP) mais ne l'empêche pas d'être extrêmement sympa en Deathmatch. De plus, les *maps* proposées sont vraiment amusantes avec une ambiance médiévale très prononcée. Ce serait dommage de se priver. ●

- Frédéric Dufresne



AMAIGRISSEMENT EXPRESS Dans Wizard Wars, les météorites sont particulièrement dévastatrices mais un peu longues à invoquer.

Des mods à gogo

Il n'y a pas que Firearms et Wizard Wars dans la vie...

■ En avant pour des *frags* façon chirurgical... Une localisation des dégâts poussée et une gestion particulière des blessures rendent ce *mod* intéressant.

ACTION HALF-LIFE **GENRE** hyper réalisme
www.ahl.action-web.net

■ Un univers futuriste *trash*, des armes originales, une gestion indépendante de chaque main et un système de « rage » en font un mod bien fendard.

WASTELAND **GENRE** Mad Max
www.wastelandhalflife.com.

■ Je suis un yoda, je lance des grenades-yoda, je place des mines-yoda et tire des flèches-Yoda. Speed et délirant mais un peu limité.

YODA **GENRE** des Yodas partout
www.planethalflife.com/yoda

■ Choisissez votre camp (russe ou allemand), votre fonction (*sniper*, médecin, artilleur) puis foncez. Beau graphisme, belles *maps* : on s'y amuse bien.

RUSSIAN FRONT **GENRE** Seconde Guerre mondiale
www.planethalflife.com/borderline/mods/rfront/

■ Une pléthore d'armes futuristes et des pouvoirs magiques obtenus en cumulant les *kills*. C'est suffisant pour faire de ce *mod* une future référence.

THE GATHERING **GENRE** flingues et magie
www.planethalflife.com/gathering/

Customisez votre Quake

Idéal pour allonger la durée de vie d'un jeu : le *mod*. Le plus souvent Multijoueur, il est le fruit du travail acharné et bénévole de quelques programmeurs fous. Votre Quake III est bien fade ? Petites recettes pour

Des mods et des hommes

Des *mods* qu'ils sont bien. Des serveurs qu'ils sont un peu trop rares. On trouve tout ça sur www.planetquake.com/quake3.

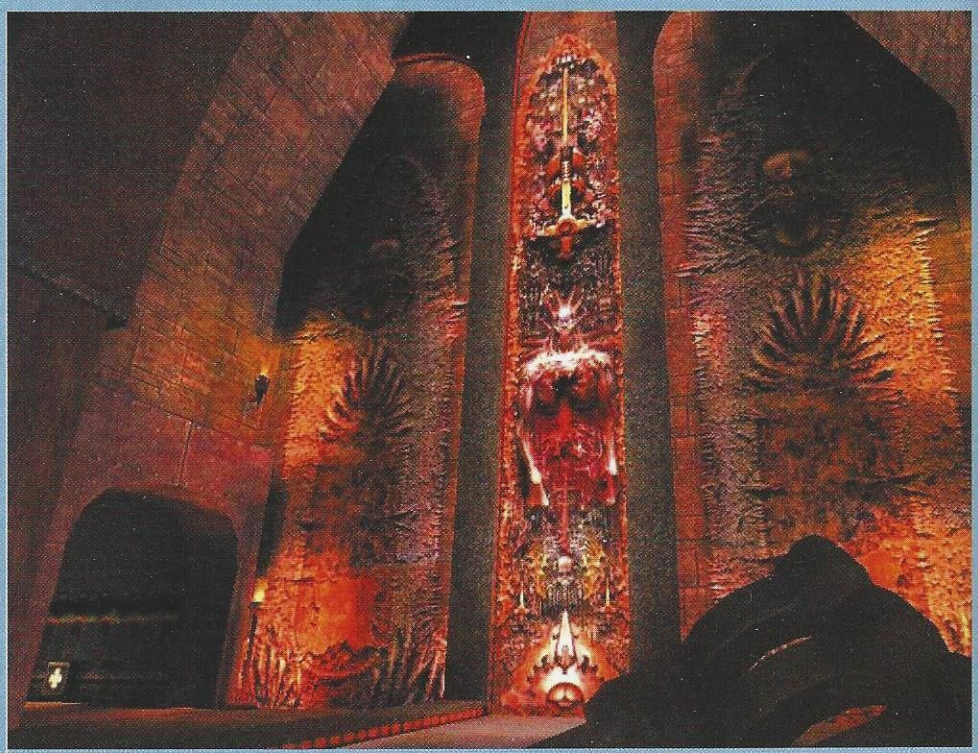
■ Nom du *mod* : **Freakball**
■ Genre : **foot**
Une arène symétrique, deux buts, deux équipes et une balle : c'est parti pour un foot ! Très fun, un futur must.

■ Nom du *mod* : **Catch the Chiken**
■ Genre : **possession de poulets**
Chopez le poulet et gardez-le le plus longtemps possible ! Très marrant les premières minutes. Ensuite...

■ Nom du *mod* : **Aqualung**
■ Type : **Quake III nautique**
Une fois passé le choc de voir les *maps* de Quake inondées, on se rend compte que le *mod* ralentit le jeu, et n'apporte rien... Jouable en Solo.

Quake III Fortress et Rocket Arena sont simples d'installation, et de nombreux serveurs leur sont dédiés.

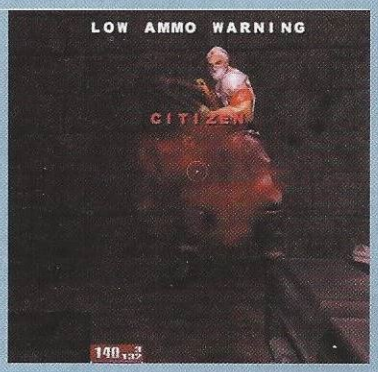
Si à la phrase « Un p'tit Quake ? » vos collègues et amis (ou autres) répondent par un regard méprisant teinté d'affolement quant à votre santé mentale (oui, c'est du vécu), proposez-leur donc un *mod* ! Quake III étant sorti il y a presque un an, le Net regorge de ces petits programmes, le plus souvent créés par des amateurs. C'est sur **www.planetquake.com/quake3** que vous pourrez télécharger la plupart des *mods* abordés dans ce dossier. Après une petite recherche sur PingTool (que vous trouverez sur notre CD et dont le fonctionnement est magnifiquement expliqué dans les pages pratiques en fin de magazine), on se rend compte que les deux *mods* les plus joués sur le Net sont des vieux de la vieille : Rocket Arena et Quake III Fortress. Non, à l'Ouest, rien de nouveau. Ces deux *mods* disposent d'une installation ultra-simple. Quake III Fortress, par exemple, vous propose de télécharger un petit utilitaire qui détectera automatiquement la version que vous possédez, ajoutera les fichiers manquants, et se chargera de mettre à jour tout ce petit monde à la dernière version disponible. Ça fait franchement du



C'EST DU JOLI **Les textures de Rocket Arena sont très travaillées. C'est d'ailleurs l'un des rares *mods* à bénéficier d'un travail de qualité professionelle, et qui n'a même pas eu besoin d'effectuer de bêta-test !**

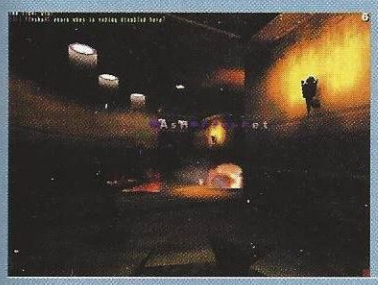
ATTENTION LA TÊTE ! Le travail en équipe est la clé de la victoire dans tout *mod* Fortress. Pour être efficaces, vos actions doivent dépendre de votre fonction. Inutile d'aller chercher le drapeau si vous êtes infirmier !

bien. L'intérêt des *mods* « Fortress » est dans tous les jeux le même : ajouter un peu de stratégie au mode Capture the Flag, et rendre la tâche un peu plus ardue. Par rapport à son concurrent direct, Team Fortress 1.5, Quake III Fortress apporte principalement son moteur. Livré avec plusieurs *maps* totalement nouvelles, et dont les textures sont très éloignées du jeu original, il est censé apporter le même fun que son mentor, mais en beaucoup plus beau. Seul inconvénient, dès qu'on relance le *mod* pour le jeu Sierra, Quake III Fortress ne soutient pas la concurrence. Les *maps* sont mieux conçues, les armes plus marrantes, bref, il y a encore pas mal de boulot à fournir avant d'obtenir le même résultat. À réserver à ceux qui ont envie de tenter le *mod* Fortress sans se trouver confronté à des brutes de haut niveau.



ON NE TIRE PAS SUR SES COLLÈGUES ! Surtout quand ils peuvent vous guérir... Comme dans Quake III Fortress

En suivant les critères de jouabilité, de facilité d'installation, de fun et de disponibilité des serveurs, Quake III Fortress a un concurrent direct : Rocket Arena. Toujours disponible en téléchargement chez Planetquake, il n'est pas non plus né de la dernière pluie. Comme Quake III Fortress, il s'installe en un clin d'œil, et vous aurez d'ailleurs le choix entre deux versions : une avec des MP3, l'autre sans. Ça permet d'égayer vos parties de *frags*.



AU FRAAAAAG ! Rocket Arena ne risque pas de vous fouler un neurone...

Frag à tout va !

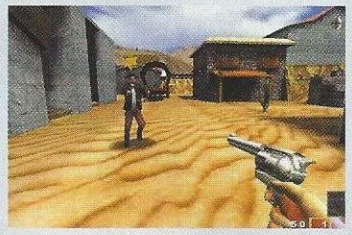
Et du *frag*, il va y en avoir, car le principe de Rocket Arena est simplissime : une arène divisée en plusieurs *maps* indépendantes, plusieurs équipes, 3, 2, 1, 0 : *fraggez* l'équipe d'en face ! C'est tout ? Oui, et vous avez toutes les armes dès le début. Jolies *maps*, ciel magnifique, présence de statues dans tous les coins : c'est simple, c'est bourrin, c'est beau, et surtout, on trouve des serveurs partout sur le Net. Pour ceux qui ont envie de *fragger* sans se prendre la tête avec l'installation et la recherche de serveurs, Rocket Arena est idéal. On résume donc : deux *mods* faciles à installer, aux serveurs toujours disponibles et bien fun. À essayer d'urgence. ●

- Thomas Diouf

LES JOIES DU TRAVAIL EN ÉQUIPE Choisissez votre corps de métier, et refusez catégoriquement toute forme d'égoïsme.

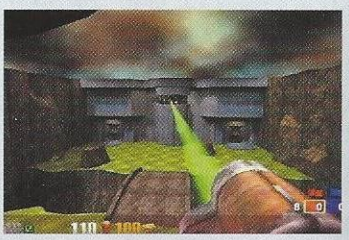
Des mods... (suite)

■ Nom du *mod* : **Freeze**
■ Type : **team Deathmatch avancé**
Un *frag* = un gel ! Ce Team Deathmatch apporte un brin de stratégie. Sympathique, mais durée de vie limitée.



■ Nom du *mod* : **Western**
■ Type : **Quake au far West**
Nouvelles armes, nouveaux persos, etc, pour ce Deathmatch dans l'Ouest. Malheureusement, ce n'est pas très beau est assez lent. Dommage.

■ Nom du *mod* : **Urban Terror**
■ Type : **clone de Counter-Strike**
Deathmatch urbain. Choisissez vos armes, et lancez-vous dans de superbes *maps*. Pas assez de modes de jeu, et installation problématique.



■ Nom du *mod* : **Classic Capture the Flag**
■ Type : **prise de drapeau**
Un Capture the Flag qui célèbre le retour du grappin. *Maps* magnifiques et serveurs peuplés de brutes épaisses.

■ Nom du *mod* : **Excessive Speed**
■ Type : **encore plus rapide**
Des lance-roquettes qui tirent à répétition, des *railguns* à quatre faisceaux... C'est l'enfer du *frag* ! Bourrinage puissance 10. Excellent.

SÉLECTIONNEZ LE MELLIEUR JEU ...

Colin McRae Rally 2.0 (PS/PC)
Deus Ex (PC)
Diablo 2 (PC)
Perfect Dark (N64)
The Sims (PC)

... ET GAGNEZ DE SUPER PRIX!

du 1er au 3ème PRIX:
1 ordinateur Multimedia
du 4ème au 102ème PRIX:
33 jeux Nintendo,
33 jeux PlayStation,
33 jeux d'ordinateur

WWW.ETAINA.COM

Participation également possible sous WWW.ETAINA.COM ou par carte postale à l'adresse suivante : COMPUTEC MEDIA, ETAINA, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg, Allemagne. La fin de participation est fixée au 23.11.00. Les personnes de COMPUTEC MEDIA et les sponsors – ainsi que leur famille – ne sont pas autorisés à participer. La voie judiciaire est exclue. Les marques déposées sont la propriété de leur fabricant.

ETAINA · ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD · EUROPE 2000

Sponsorisé par

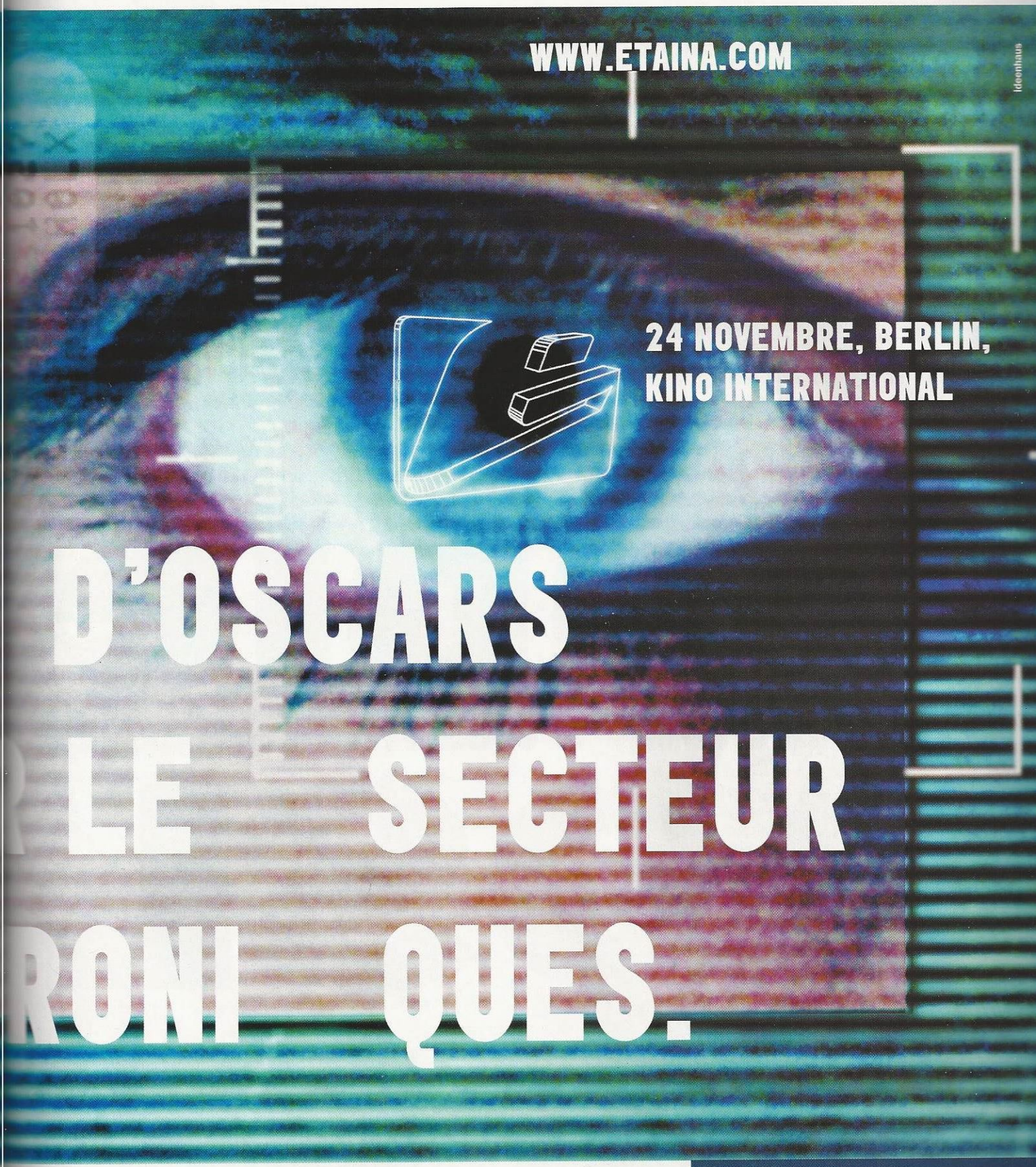
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Présenté par

COMPUTEC MEDIA

ETAINA CATEGORIES DES OSCARS:

Best Action Game
Best Adventure Game
Best Character
Best Fighting Game
Best Game Music
Best Graphics
Best Online Game
Best Racing Game
Best Roleplaying Game
Best Simulation Game
Best Sound Effects
Best Sports Game
Best Story
Best Strategy Game
Most Innovative Design
Best Game

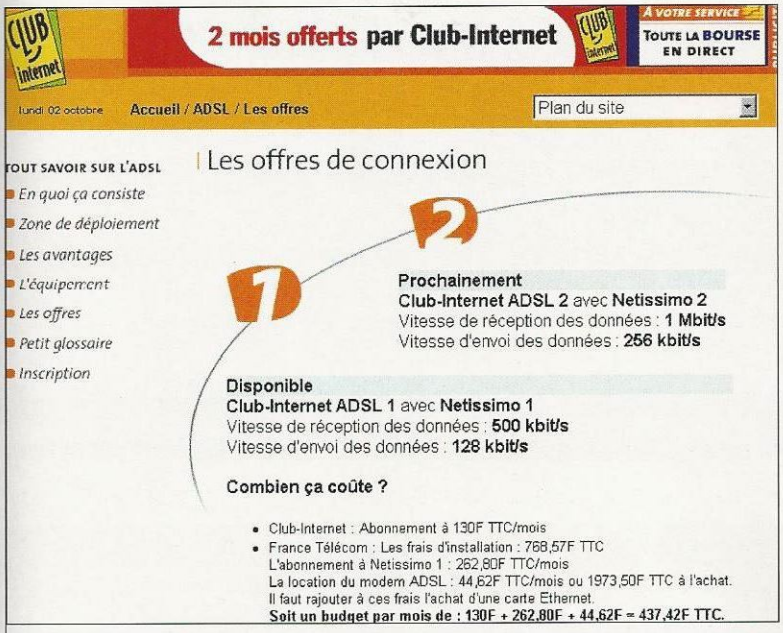


Le passage de la connexion RTC au haut débit, ça ne s'oublie jamais. Si vous faites partie des heureux hommes (ou femmes) qui s'apprêtent à vivre cette grande expérience parfois douloureuse, ce dossier vous aidera sûrement à faire le premier pas.

Câble VS ADSL

La guerre des hauts débits

Un abonnement, qu'il soit au câble ou à l'ADSL, commence toujours par l'arrivée de techniciens, plus ou moins chevronnés, chargés d'installer le nécessaire chez vous. Pour ce qui est du câble, ils auront pour tâche de relier votre modem au relais le plus proche. Avec de la chance, il se trouve dans votre immeuble, avec la guigne, c'est à l'autre bout de la rue qu'il faudra aller le chercher, surtout si vous habitez en pavillon. Pour l'ADSL, c'est un filtre qui sera installé dans votre prise téléphonique. Cette installation n'est bien sûr pas offerte : 768,57 francs. De même, France Télécom vous proposera d'installer la carte réseau nécessaire pour la modique somme de 385,77 francs. Carte réseau qu'il vous faudra bien évidemment payer avec vos propres deniers : 247,92 francs pour une carte ISA ou PCI pour poste fixe, ou 737,97 francs pour une carte PCMCIA. Rien ne vous empêche cependant de l'acheter dans le commerce. Avant même d'avoir pu surfer, vous avez déjà sorti plus de 1 000 francs de votre poche. Côté câble, on a le choix entre la Lyonnaise Câble, qui s'est dernièrement renommé Noos à grand renfort de publicité, et Wanadoo Câble, qui dessert encore peu de villes. Chez Noos (enfin, chez eux), l'installation vous coûtera 700 francs, ainsi qu'un dépôt de garantie pour le modem câble de 500 francs. Chez Wanadoo Câble, votre installation



CLUB-INTERNET **L'offre ADSL des différents fournisseurs ne peut pas encore être concurentielle, à cause de Netissimo.**

dépend en fait de l'installation télé : si votre immeuble est déjà prêt à recevoir le câble télé, par France Télécom Câble bien sûr, cela vous coûtera 340 francs. Si ce n'est pas le cas, vous en aurez pour 540 francs. Et si vous êtes déjà abonné à la télé, c'est gratuit. Dans tous les cas, vous aurez à payer le dépôt de garantie du modem : 500 francs.

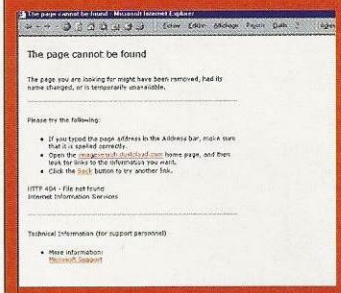
Noos a « bridé » depuis un an le taux de téléchargement maximal.

Une installation bien chère

Maintenant que vous êtes raccordé, passons au prix des abonnements. Première chose à retenir pour l'ADSL : vous payez non seulement votre fournisseur d'accès à Internet, mais dans tous les cas, vous versez chaque mois une somme rondelette à France Télécom, pour les remercier de vous laisser bénéficier de la technologie ADSL. Ça s'appelle Netissimo et vous êtes obligé de passer par là. Il existe d'ailleurs deux formules de Netissimo, nommées Netissimo 1 et 2. Cette dernière offre des débits supérieurs mais est nettement plus chère, et donc très rarement utilisée par les particuliers. Il est donc préférable de s'abonner à Netissimo 1 pour 262,80 francs mensuels, auxquels il faut ajouter 44,62 francs de location de modem (ou l'acheter pour la coquette somme de 1 973,50 francs). Et boum : plus de 310 francs par mois, et vous ne pouvez toujours pas surfer. Il vous faut donc trouver un provider. Parmi les plus connus : Club-Internet pour 130 francs, Wanadoo, 135 francs, World Online pour la même somme, et bientôt Worldnet, pour 130 francs. Le prix comprend le *download* et l'*upload* illimité. Techniquement, tous ces providers proposent les mêmes caractéristiques techniques : ce ne sont pas vraiment eux qui assurent la

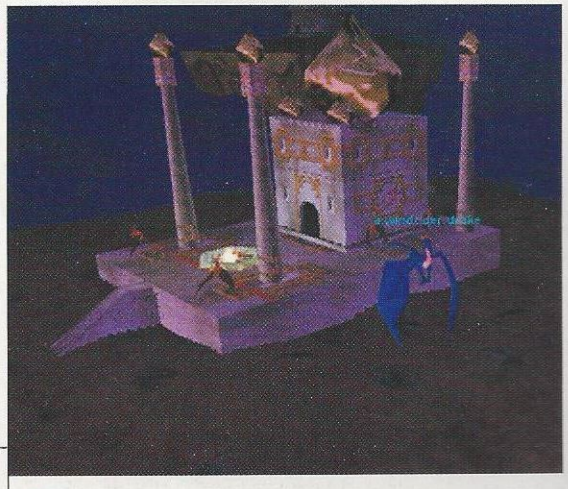
Câble vs ADSL : les plantades

ÇA MARCHE PAS ! **CÂBLE ET ADSL ONT COLLECTIONNÉ LES PLANTAGES.**



BELLES BOURDES **Le câble et l'ADSL ont connu des débuts bien difficiles...**

À la période où Noos s'appelait Cybercâble, les perles étaient nombreuses. Il y a encore peu de temps, l'*upload* était limité à 125 Mo, sans aucun moyen fiable de le contrôler. Les réponses de Cybercâble étaient aberrantes : 125 Mo étaient soi-disant suffisants pour une utilisation « normale » d'Internet. Lorsque Cybercâble s'est rendu compte que la grande majorité de la bande passante était utilisée par une poignée d'acharnés fous de FTP, le téléchargement a été limité à 64 Ko/s maximum. Appel à la *hot-line* : « *Oh, vous savez, il y a de plus en plus d'abonnés, alors...* » L'annonce de cette bride a été tardive... C'est surtout en banlieue que les plaintes des utilisateurs de l'ADSL sont les plus virulentes. *Pings* catastrophiques, pertes de paquets, téléchargements plus lents qu'en RTC, régulières coupures de service, etc. Cerise sur le gâteau, certains commerciaux de France Télécom déconseillent, officieusement, l'utilisation de l'ADSL, trop conscients des problèmes rencontrés par les abonnés de région. Bienvenue dans la vie.404 Page Not Found.



IDÉAL **Les accros à Everquest et autres univers persistants choisiront l'ADSL, qui permet un *upload* illimité.**

Câble vs ADSL : combat technique et financier

Un petit dessin vaut mieux qu'un long discours. Un bon tableau vaut mieux qu'un super texte. Prix vérifiés au 27/09/2000.

	ADSL	Noos	Wanadoo Câble
Installation			
Frais d'installation	768,57 F	700 F	500 F
Frais d'ouverture et d'abonnement	Aucun	Aucun	Si abonné France Télécom Câble : gratuit Si immeuble câblé : 340 F Immeuble non câblé : 540 F
Installation carte réseau	Optionnel : 385,77 F	Non	Non
Dépôt de garantie pour le modem	Aucun	500 F	500 F
Total	768,57 F sans installation de carte réseau et 1154,34 F avec.	1200 F	Abonné France Télécom Câble : 1000 F Non abonné mais immeuble câblé : 1340 F Non abonné et immeuble câblé : 1540 F
Coût mensuel			
Abonnement Netissimo	262,80 F pour Netissimo 1	Non	Non
Abonnement fournisseur d'accès à Internet	Env. 130 F/mois	299 F/mois	193 F/mois
Location du modem	44,62 F/mois	79 F/mois	89 F/mois
Total	Env. 440 F/mois	378 F/mois	282 F/mois
Coûts supplémentaires			
Upload	Illimité	3 F /Mo, mais abattement quotidien de 4 Mo sur la consommation de la journée	2,5 F/Mo ou Formule à 50 F les 20 Mo, ou 148 F les 100 Mo
Download	Illimité	Illimité	Illimité
Caractéristiques techniques			
Download	500 Kbits/s	512 Kbits/s	512 Kbits/s
Upload	128 Kbit/s	128 Kbits/s	128 Kbits/s
Vitesse de téléchargement généralement constatée	60-70 Ko/Sec	Bridé à 64 Ko/S	Non annoncé

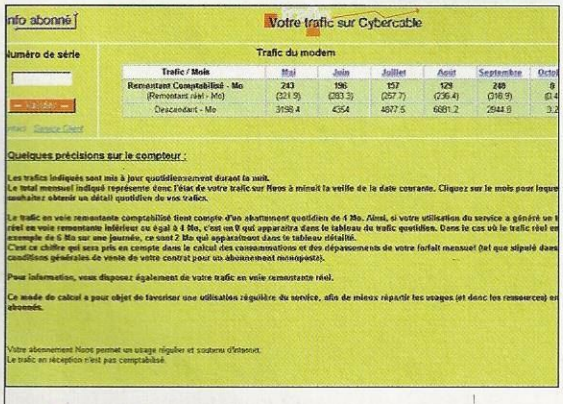
prestation, mais plutôt Netissimo... Bref, aussi longtemps que l'on sera obligé de passer par France Télécom pour accéder à l'ADSL, les différentes offres des fournisseurs d'accès à Internet ne pourront jamais vraiment se différencier.

Du côté du câble, chez Noos (enfin, chez eux), l'abonnement actuel est au prix de 378 francs (299 francs + 79 francs de location de modem). Chez Wanadoo Câble, l'abonnement est à 193 francs si vous êtes abonné à la télé, et 35 francs supplémentaires si vous ne l'êtes pas. La location du modem vous reviendra à 89 francs par mois. Ça va ? Pas trop de chiffres ? On résume : ADSL, comprenant Netissimo 1 + un abonnement à 130 francs = 437,42 francs débités chaque mois sur votre compte. Abonnement Noos : 378 francs. Abonnement Wanadoo Câble : 282 francs si vous êtes abonné à la télé et 317 francs si vous ne l'êtes pas.

Dans tous les cas, le câble est moins cher. Mais attention, contrairement à l'ADSL, il possède un deuxième effet bonbon frais (pas de pub !) : l'*upload*. Ce sont les données que vous envoyez sur Internet. Chez Noos (enfin chez eux), votre trafic montant est limité à 250 Mo/mois, et chaque Mo supplémentaire vous coûtera 3 francs. Chez Wanadoo Câble, la limite est à 500 Mo et le Mo supplémentaire revient à 2,50 francs. Deux formules de « dépassement » ont cependant été mises en place : 50 francs les 20 Mo supplémentaires, ou 150 francs les 100 Mo. Là encore, le tarif est moins cher que chez Noos (enfin... chez eux).

Technologiquement équivalents

Au niveau technologique, l'ADSL et le câble se ressemblent beaucoup. Le débit théorique en *download* de l'ADSL est de 500 Kbps et celui du câble de 512. En *upload*, ils sont tous les deux limités à 128 Kbps. En pratique, les temps de téléchargement du câble et de l'ADSL sont très similaires : une soixantaine de Ko/seconde en moyenne. Certes, l'ADSL peut ponctuellement faire des pointes



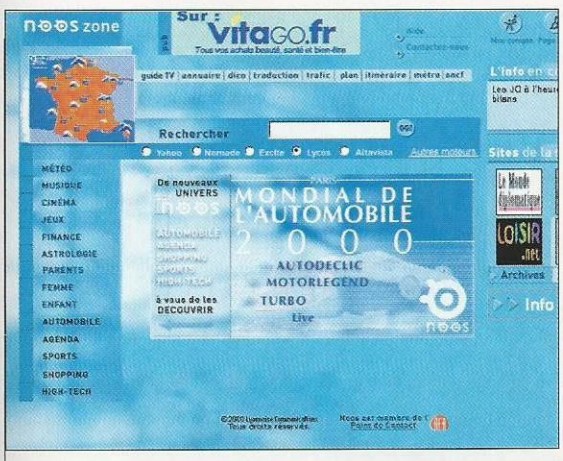
LE COMPTEUR D'UPLOAD **Cette page Cybercâble permet de savoir précisément sa consommation d'*upload*.**

WANADOO CÂBLE
Le câble façon France Télécom permet un *upload* de 500 Mo mensuels.

IDEAL POUR COUNTER Les possesseurs de connexions haut débit sont souvent avantagés.

au-delà des 100, mais très rarement. Il faut savoir que Noos a « bridé » depuis un an le taux de téléchargement maximal : celui-ci pouvait facilement atteindre les 250 Ko/s, mais le résultat à été catastrophique : 10 % des abonnés utilisaient 90 % de la bande passante...
Une dernière chose cependant concernant l'ADSL : il faut savoir que la vitesse de téléchargement est inversement proportionnelle à la distance entre votre modem et le central téléphonique.
En clair : plus vous êtes loin, moins ça va vite. Ainsi, quelques utilisateurs de banlieue ont eu d'horribles surprises : téléchargement plus lent qu'en RTC ! (hein, Olivier ?). Bref, avant de vous abonner, demandez aux voisins comment ça marche. Aucune surprise de ce genre avec la technologie du câble, mais il est vrai que sa limite d'*upload*, surtout chez Noos (enfin, vous l'aurez compris, chez eux), est handicapante pour tous ceux qui aiment jouer sur le Net. L'ADSL est plus cher, mais n'impose aucune limite... Conclusion : estimez bien votre *upload* si vous penchez vers le câble, et demandez aux voisins comment fonctionne leur ADSL avant de vous y abonner. ●

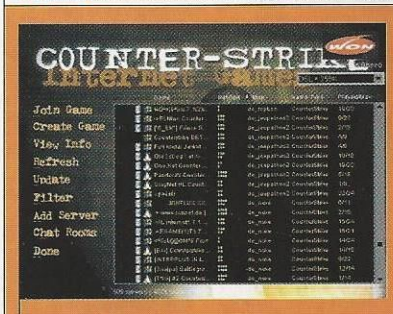
- Thomas Diouf



CYBERCÂBLE EST DEVENU NOOS La réputation de Cybercâble était-elle trop mauvaise pour garder ce nom ?

Câble vs ADSL : avec quoi je joue ?

LE VERDICT Les batailles font rage : meilleur *ping*... Pas d'*upload*... Alors, qu'y a-t-il de mieux ?



CHOISIR SON SERVEUR Une connexion haut débit permet de meilleurs pings.

L'ADSL possède un avantage énorme : aucune restriction sur l'*upload*. Ainsi, vous pouvez passer vos journées sur Everquest, il ne vous en coûtera pas un centime de plus. Ce n'est pas le cas du câble : les fournisseurs d'accès à Internet limitent l'*upload*. Cette limite est bien contraignante pour quiconque joue régulièrement sur le Net : 250 Mo/mois, ou même 500 pour Wanadoo Câble, ne sont pas assez pour un *on-line-gamer*. Sur les serveurs français, les *pings* sont généralement inférieurs avec le câble. Rien d'officiel ici, juste une constatation sur nos propres *pings*. S'il est vrai qu'en pratique on ne voit pas vraiment la différence entre une petite partie de Quake avec un *ping* à 50 ou à 100, les puristes et autres *snipers* à Counter-Strike apprécieront. Pour conclure, il faut bien avouer que l'avantage reviendra toujours à l'ADSL, aussi longtemps que l'*upload* sera limité par les fournisseurs d'accès par le câble.

JEU DE MASSACRE Exemple type d'un combat PvP sur Ultima Online. Des morts partout et des pilleurs sans aucun scrupules.

Le PvP

Tueurs de joueurs

Si certains se sont enthousiasmé pour les univers persistants, leur plaisir s'est vite vu gâché par une autre race de joueurs : les Player Killers ou PK. Alors PK et PvP, même combat ? Et pis d'abord, c'est qui PvP, ou c'est quoi ?

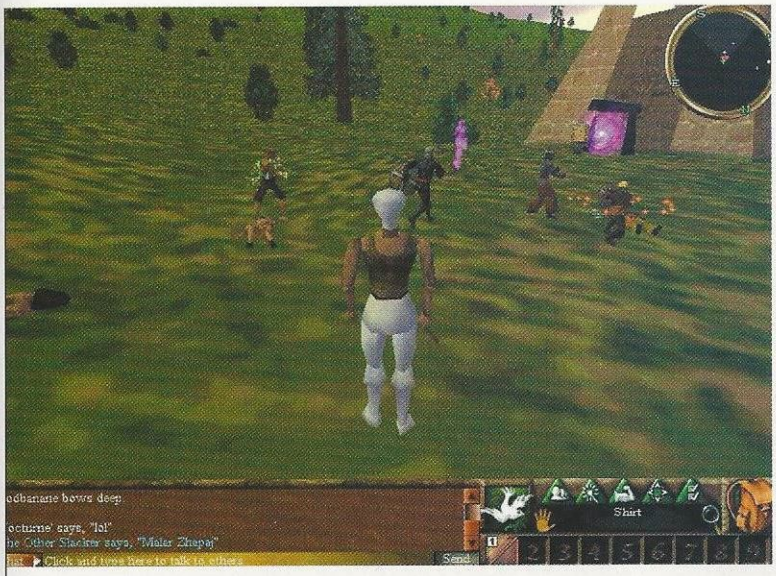
MORT EN SURSIS Les attaques peuvent surgir de n'importe où... La mort sera immédiate si votre agresseur est plus fort.

Les univers persistants sont peuplés par des joueurs qui agissent selon une motivation qui leur est propre.

Avant tout, pour les néophytes, le PvP signifie Player versus Player (joueur contre joueur c'est-à-dire la possibilité offerte aux joueurs de s'entretuer). S'il est courant dans les jeux Multijoueur, étant la raison même des FPS (*first person shooter*, les *quake-like* quoi !) ou encore les RTS (jeux de stratégie temps réel) comme Warcraft II, il en va tout autrement pour une communauté qui s'est créée il y a de cela quelques années, celle des jeux *on-line* (univers persistants). Possédant un personnage que vous faites progresser au fil des mois au milieu de centaines ou de milliers d'autres joueurs, vous développez une sorte de cyber-voisinage qui tisse des liens sociaux entre les internautes.

Connaissance, gloire et beauté

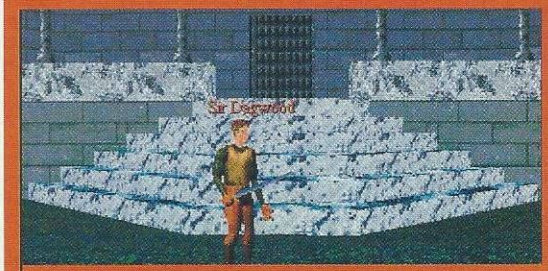
De plus, ces jeux ont un facteur commun avec la vie réelle : ils sont peuplés par des gens qui pensent (enfin pour la majorité) et qui agissent selon leurs convictions et leurs motivations. Certains sont en quête de connaissances, de reconnaissance et de gloire. D'autres ne désirent que blesser intentionnellement (ou pas) les autres (personnage non joueur ou joueur, ils ne font pas très bien la distinction ou s'en moquent). Et pour finir, il y a ceux qui veulent juste s'amuser. C'est lorsqu'il s'agit de décider s'il est permis d'agresser ou non son voisin



TUEUR EN SÉRIE **Les tueurs de débutants... la plaie des jeux de rôles *on-line*. Ils ne savent pas pourquoi ils tuent, mais ils tuent.**

Pour la petite histoire...

Le PvP ne date pas d'hier. Il est notamment apparu dans les MUD (Multi User Dungeon) dont tous les jeux graphiques se sont inspirés.



Méridian 59 fut le premier jeu où les assassins firent leur apparition. Puis vint Ultima Online, qui donna ses lettres de « noblesse » aux PK : abus et exploitation de *bugs* en tout genre. Après ça, Everquest et Asheron's Call calmèrent la polémique en interdisant tout simplement la pratique du PvP, à part sur des serveurs dédiés. Du coup, le PvP était mal balancé, le jeu n'étant pas pensé dans cette optique. Espérons que tout change avec l'avènement d'Anarchy Online, puis de Shadowbane, dont le système entier tourne autour du PvP et des guildes. Souhaitons-leur bonne chance, ils en auront besoin !

que la polémique surgit. Et c'est aussi là que le *distinguo* entre PvP et PK doit être fait. Le PvP est une affaire entre personnes consentantes... qui acceptent mutuellement de se battre, selon certaines règles ou non, et personne ne se plaint. C'est le cas, par exemple, des Assassins et des Anti : l'affrontement entre le bien et le mal. Tout le monde sait à quoi s'en tenir, et l'objectif est simple : tuer l'opposant. Mais le véritable problème est lorsque certains s'attaquent à des joueurs qui ne désirent pas être agressés ou qui ne veulent pas avoir à subir le harcèlement d'un inconnu (la plupart du temps). On tombe ici dans le phénomène PK, où l'acteur n'est mu que par une seule motivation : faire du mal à l'autre, le rabaisser, l'humilier et ainsi ressentir une sorte de supériorité (certains appelleront ça de la frustration). Leur jouissance n'en est que plus grande lorsque leur victime n'a pas les moyens de se défendre.

Une nouvelle génération de développeurs s'est enfin décidée à prendre le problème du PvP au sérieux.

Aux développeurs à mettre au point un système qui permettrait la cohabitation de ces deux catégories de joueurs (impossible ?), ou de faire carrément deux types de jeux différents. Actuellement, cet élément est primordial dans les jeux *on-line* et la première question que l'on pose aux développeurs est la suivante : « *Comment comptez-vous gérer le PvP ?* » Alors, il y a ceux qui ont cherché la solution de facilité et ceux qui se creusent la tête pour trouver un moyen de concilier ces deux manières radicalement opposées d'aborder un jeu. Everquest et Asheron's Call ont opté pour la facilité en créant un ou plusieurs serveurs dédiés au PvP, revenant à dire : « *Foutez-les en quarantaine et qu'ils se tapent dessus, pour ce qu'on s'en...* biiiiip. »

Heureusement, il y a la nouvelle génération de développeurs (Anarchy Online, Shadowbane, etc.) qui s'est enfin décidée à prendre le problème au sérieux en créant un *gameplay* logique qui protège les uns et donne la possibilité aux autres de s'affronter. Par exemple, une vie citadine intéressante et surveillée, voire sécurisée, qui permet à ceux qui ne désirent pas s'éloigner de trouver malgré tout quelque chose à faire. Et à mesure que l'individu s'éloigne des villes, l'environnement devient hostile et il peut devenir la proie d'un autre joueur. Alors, de là à dire que cela éliminera le Player Killing et redonnera sa vraie valeur au PvP, c'est s'avancer, mais voilà au moins un premier pas dans la bonne direction. ●

- Loïc Claveau

NONE SHALL PASS ! **Voilà la tentative d'une prise de château dans Ultima Online. C'est sanglant mais très amusant.**

DEUX FONT LA PAIRE **Exemple de puissance d'un wizard sur EQ. Il peut parfois tuer deux adversaires sans se faire toucher.**

Everquest
Ruins of Kunark
Survivez sur Norrath

MORT AUX DALTONIENS
La commande « /con » vous montre la difficulté des combats en couleurs.

La question que se pose le plus souvent le novice qui vient de débarquer dans un univers permanent est du genre « Et maintenant, qu'est-ce que je fais ? ». Pour répondre à cette question avant de servir de casse-croûte à un monstre écailleux, lisez ce qui suit.

Les races

•Le barbare
Avantages :
- Compétence de combat
- Peut porter les grandes et moyennes armures
- Peut se rendre dans les cités « bonnes » et « neutres »

Inconvénient :
- Ne voit pas dans le noir

•L'elfe noir
Avantages :
- Peut porter des armures petites et moyennes
- Possède l'ultravision
- Talent de dissimulation inné

Inconvénient :
- Presque toutes les créatures d'alignement « bon » l'attaquent à vue

•Le nain
Avantages :
- Sens de l'orientation inné
- Possède l'infravision

•L'érudit
Avantage :
- Bonus inné en intelligence

Inconvénient :
- Ne voit pas dans le noir

•Le gnome
Avantages :
- Possède l'infravision
- Talent de bricolage inné

•Le demi-elfe
Avantages :
- Possède l'infravision
- Peut choisir entre quatre villes pour démarrer

•Le demi-homme
Avantages :
- Possède l'infravision
- Talent de dissimulation inné
- Talent inné pour se faufiler

Comme dans tous les univers permanents, il est fortement conseillé de ne pas démarrer seul. Le mieux est bien sûr d'acheter plusieurs versions avec des amis et de se lancer dans l'aventure tous ensemble ou, plus égoïste mais tout aussi efficace, avoir des amis de bon niveau qui jouent déjà depuis quelque temps et pourront vous aider par des conseils éclairés et, surtout, du bon matériel. Si vous commencez seul, n'hésitez pas à parler dès le début avec d'autres joueurs ou à rejoindre une guilde : c'est encore la meilleure façon de ne pas mourir bêtement dans son coin.

Choisir une race

Seul ou à plusieurs, la première chose à faire va être de choisir une race pour son personnage. Faites ce choix en fonction de vos goûts personnels, tout en tenant bien compte des forces et des faiblesses de chacune (voir les bandeaux). Ne vous laissez pas traumatiser par les caractéristiques de chaque espèce : vous avez une plus grande liberté dans l'évolution de votre personnage que le manuel ne le laisse supposer. Votre alignement sera déterminé par vos actions : vous pouvez très bien devenir un elfe noir extrêmement sympa.

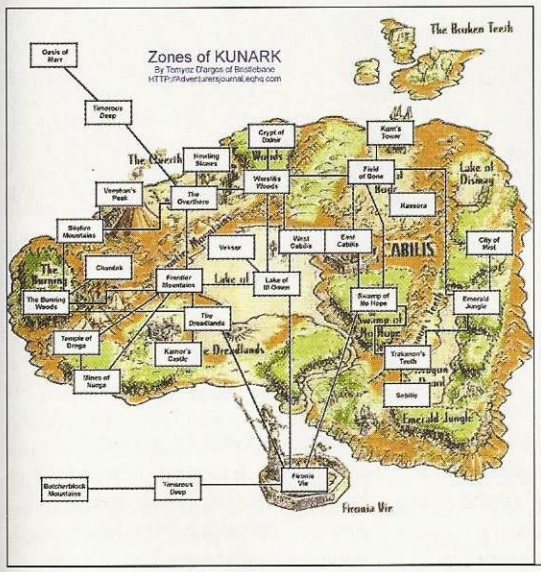
Choisir une classe

Aussitôt votre race choisie, choisissez une classe. Vous verrez tout de suite que le choix est restreint selon l'espèce à laquelle vous appartenez (celle de moine, par exemple, n'est accessible qu'aux humains et aux Iskar). Elles sont au nombre de 14, et on peut les diviser en deux groupes, les spécialistes (clercs, moines, nécromanciens, rogues, guerriers, enchanteurs, sorciers et magiciens) et les généralistes (bardes, druides, paladins, rangers, chevaliers et shamans). Toutes ces classes sont raisonnablement équilibrées : il n'y en a aucune dont on puisse dire qu'il faille la laisser de côté du fait de son absence d'intérêt. Le plus important est de ne pas oublier qu'il est impossible de réussir seul dans Everquest. Tôt ou tard, si vous voulez accomplir les plus belles quêtes, vous devrez rejoindre un groupe plus ou moins important d'aventuriers. Il est donc inutile de vous éparpiller : aucune classe, même la plus généraliste, ne peut tout faire.

Règles de combat

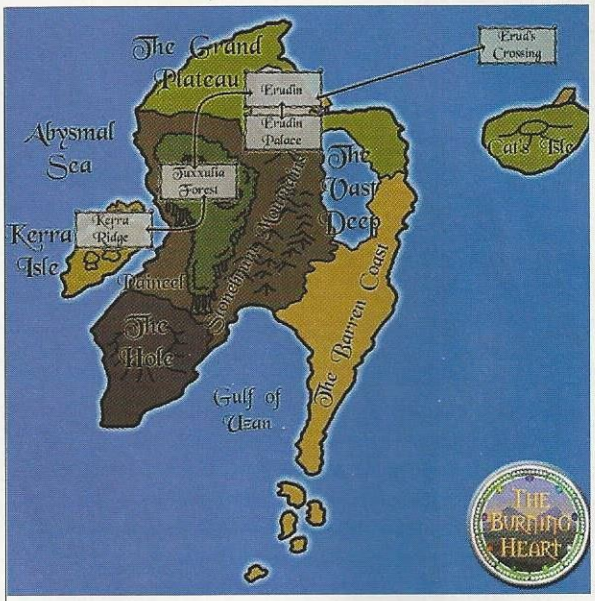
Le combat est, dans Everquest comme dans tous les jeux de rôle, très important. Même s'il peut se

ANTONICA Le plus vaste des quatre continents d'Everquest, qui recèle tous les types de terrain.



KUNARK Une île au sud d'Antonica, frappée par un météorite qui lui a donné son aspect torturé. Faites un tour dans Burning Woods...

FAYDWER Une immense île au large d'Antonica, conquise par les hauts-elfes lorsqu'ils quittèrent Antonica.



ODUS Le peuple félin qui occupait cette île fut déporté par les érudits lorsqu'ils la conquirent.

faire en mode Automatique, il y a tout de même quelques règles à respecter pour ne pas mourir trop souvent. Le plus important lorsque vous vous retrouvez face à des monstres, est de faire immédiatement « /con » ou de cliquer droit sur lui. Vous verrez apparaître un petit texte et une couleur. Voici la signification des codes couleur :

Rouge : votre adversaire vous dépasse d'au moins trois niveaux et en mange dix comme vous au petit-déj'.

Jaune : votre adversaire vous dépasse d'un ou deux niveaux et seul un combattant aguerri l'emportera.

Blanc ou noir : vos adversaires sont à peu près de même force que vous et le combat devrait être équilibré.

Bleu : votre adversaire est d'un niveau plus faible que vous et vous devriez l'emporter.

Vert : votre adversaire est d'un niveau nettement plus bas que vous et vous ne devriez pas avoir de problème.

Utilisez régulièrement la touche F9 pour changer d'angle de vue afin de ne pas être pris par surprise. Rappelez-vous aussi que la plupart des monstres de Norrath savent se battre en équipe : encore une bonne raison de ne pas aborder Everquest comme un jeu Solo. La plupart des joueurs choisissent de commencer Everquest en solitaire, au moins jusqu'au niveau 8. Ce n'est pas une mauvaise tactique, mais il est recommandé d'éviter tous les combats dont le « /con » ne donne pas un résultat vert, bleu, blanc ou noir. Lorsque vous combattrez en groupe, essayez de former une coalition homogène de combattants, de magiciens et de guérisseurs – de préférence de niveaux plus ou moins semblables. Ne foncez pas en troupeau sur l'adversaire : il vaut mieux que les combattants forment la première ligne, appuyés par les magiciens et les guérisseurs restés en arrière. Faites bien attention à ce que vous disent vos partenaires, notamment les très utiles raccourcis « inc » (un groupe de montres attaque) et « OOM » (les magiciens n'ont plus de mana, au secours !). ●

- Rémy Goavec

Les races

•Le haut-elfe
Avantages :
- Possède l'infravision
- Peut porter des armures légères et moyennes
- Fort taux de sagesse inné

•L'humain
Avantage :
- Possède le choix le plus large en matière de classes de personnages (dont le moine)
Inconvénient :
- Ne voit pas dans le noir

•L'ogre
Avantages :
- Attaque spéciale
- Le plus fort et le plus résistant de tous les personnages
- Possède l'infravision
Inconvénient :
- Attaqué à vue par les espèces à l'alignement « bon »

•Le troll
Avantages :
- Attaque spéciale
- Talent de régénération
- Infravision
Inconvénient :
- Attaqué à vue par certaines espèces à l'alignement « bon »

•L'elfe des bois
Avantages :
- Peut porter des armures légères et moyennes
- Possède l'infravision
- Talent inné pour se dissimuler
- Talent inné pour trouver nourriture et boisson

•L'Iskar
(nouvelle race de Ruins of Kurak) :
Avantages :
- Bonus de natation
- Talent de régénération
- Accès à la classe « moine »
- Possède l'infravision
Inconvénient :
Attaqué à vue par toutes les autres espèces

Asheron's Call

Premiers pas dans le monde du PvP

Asheron's Call est un univers sans pitié si vous avez choisi de vivre sur le serveur Darktide, alias le serveur PvP. Après de longues heures passées à tuer et grâce à l'aide de Victoire (niveau 53), voici quelques conseils pour devenir un combattant aguerri.

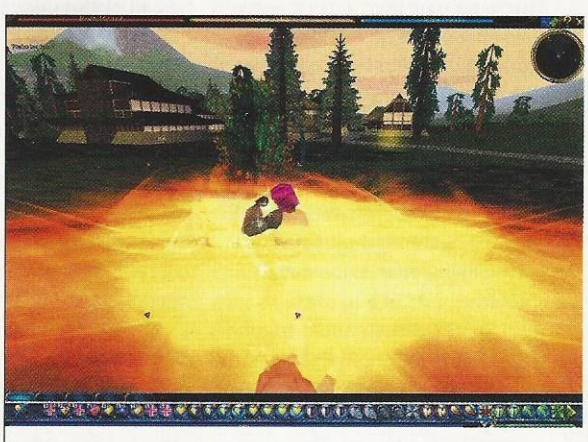
FAUCHÉ COMME LES BLÉS Lorsque les sorts du mage touchent, ils peuvent faire très mal comme ici où la victime est littéralement soufflée par le sortilège.

Tout commence par votre arrivée sur Darktide... Vous voyez des gens se battre autour de vous, des corps tombant à vos pieds, vous vous faites tout petit en espérant qu'on vous oublie lorsque vous sentez tout d'un coup la morsure de l'acier ou de la magie s'insinuer dans votre chair, la mort est rapide et douloureuse. Bienvenue sur le serveur PvP d'Asheron's Call. Votre but est avant tout de parvenir à quitter vivant les sentiers battus pour vous retrouver seul dans la nature. Peut alors commencer votre initiation aux arts de la guerre. Votre approche dépend avant tout du type de personnage que vous avez choisi. Attention, quel que soit celui-ci, il doit être capable d'invoquer des sortilèges, donc avoir une connaissance en magie. Du coup, vous avez à peu près trois choix : le mage, l'archer et le guerrier. Ayant créé votre avatar dans l'optique d'un combat contre d'autres joueurs, voici quelques conseils et astuces concernant chacune de ces classes. Ce qu'il faut savoir avant tout, c'est qu'il existe sept types d'attaques dans le jeu : trois dites communes (Piercing, Slashing, Bludgeoning) et quatre dites magiques ou élémentaires (le feu, la glace, l'acide et l'électricité). Côté défense, il existe donc sept protections contre ces attaques. Elles sont magiques et s'invoquent par le biais de sortilèges. Voilà pourquoi votre personnage, quel qu'il soit, doit avoir assez de connaissances en magie pour pouvoir lancer ces protections sur lui-même. Passons donc en revue les différentes classes.

Il est assez facile pour l'archer d'éviter les projectiles magiques grâce à sa rapidité.

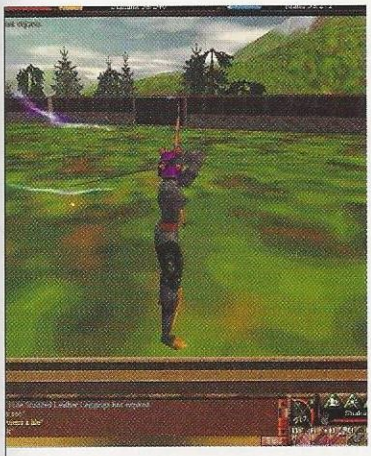
L'archer

Sa puissance de feu est grande et il dispose d'un avantage sur ses adversaires : au niveau armes, il n'a qu'à *buffer* (améliorer « magiquement » les statistiques) son arc pour être paré au combat. Après ça, il lui suffit d'utiliser différentes flèches magiques

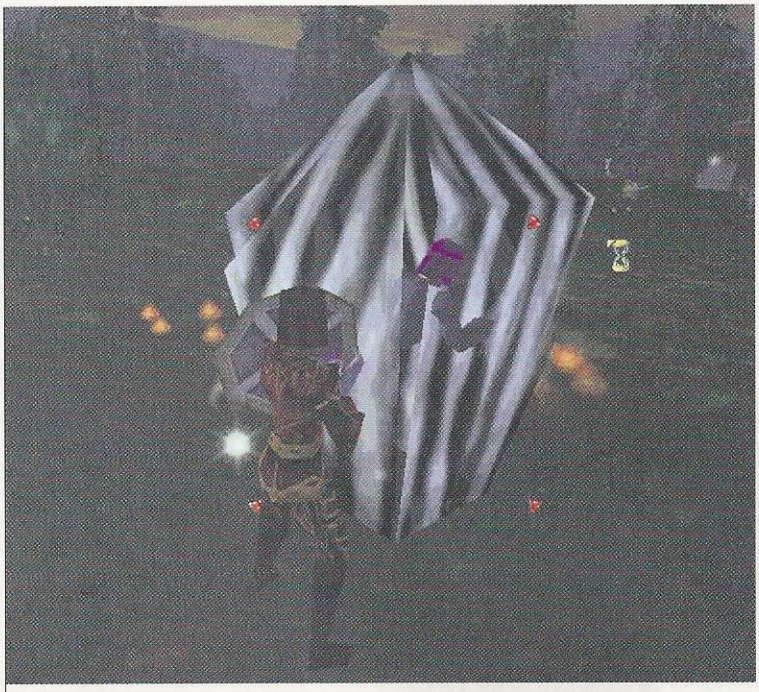


CERCLE DE FEU Ce sort provient de la bague de feu de Cassius. L'effet est impressionnant de même que les dégâts.

DEUX CONTRE UN Vous devez être bien *buffé* si vous voulez vous en sortir.



FLÈCHE ÉLECTRIQUE **Tir à distance et flèche magique : deux atouts de l'archer.**



CONTACT **La cible vient d'être *débuffée* par un mage. Au guerrier, à présent, de faire son travail de boucher et de poursuive la victime jusqu'à ce que mort s'ensuive.**

(acide, feu, etc.) pour changer de type d'attaque. Avec le potentiel de dégâts qu'une flèche peut causer, l'archer est capable de tuer un joueur peu protégé d'un seul coup. Par contre, il ne peut se permettre de rester au contact, lorsqu'un guerrier se rue sur lui, car sa constitution est en général assez faible. L'archer préférera donc rester à distance. Certains utilisent l'astuce du saut. En effet, en augmentant sa compétence « saut », l'archer est capable de faire des bonds prodigieux qui peuvent l'amener à se percher sur le toit des bâtiments. Très utile pour échapper à votre poursuivant ou pour initier une attaque. Autre avantage, dans un combat contre un mage, il est assez facile pour l'archer d'éviter les projectiles magiques grâce à sa rapidité. Il faut savoir que les sortilèges utilisant l'école de magie Warspells (sorts offensifs) tels que les boules de feu agissent un peu comme des missiles à tête chercheuse. Mais vous pouvez facilement les tromper en utilisant le *strafing* (déplacement latéral gauche puis droite) de façon intensive. Les mages disposent alors d'autres types de sorts (lifedrain, harms, etc.), faisant appel à l'école de magie Lifespell qui, eux, touchent automatiquement. Seul problème, ils sont utilisables que si la cible est dans un très proche entourage. Et comme l'archer n'a aucune intention de rester au corps à corps, le mage a des difficultés à atteindre l'archer.

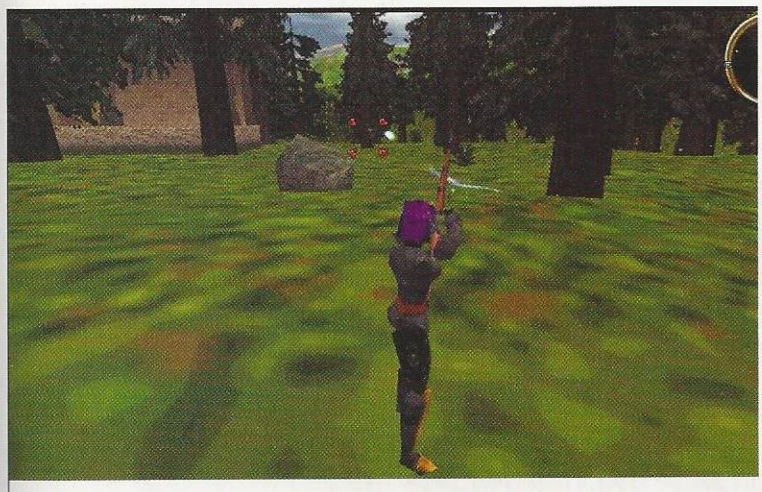
Le mage

Son grand atout est de n'avoir besoin que de sa baguette lors d'un combat. Elle lui sert à lancer des sorts offensifs ainsi qu'à se soigner. De plus, il est censé maîtriser parfaitement les quatre écoles de magie. Ce qui fait de lui un personnage dur à tuer s'il est *buffé* au maximum. Car n'oublions pas que la magie, dans Asheron's Call, permet aussi de *débuffer* son adversaire. Alors, avec les deux combinés, les archers et guerriers ne peuvent quasiment pas toucher le mage. Et si jamais un guerrier réussissait à faire des dégâts, le mage a la possibilité d'utiliser ses sorts de drain de vie (sucer la vie de sa victime pour se la rajouter).

Le guerrier

Le principal avantage du guerrier est qu'avec sa rapidité d'attaque, il peut tuer ses ennemis très facilement si ceux-ci ne sont pas *buffés*. Et même dans le cas d'un mage protégé au maximum, ils peuvent, grâce à un type d'arme appelé « Hollow » (surtout le Katar qui utilise la compétence combat à mains nues), faire de sérieux dégâts car cette arme passe à travers les protections magiques de l'ennemi. De plus, c'est la classe qui a le moins besoin de se *buffer*, et vu qu'une complète session de *buffs* peut durer huit minutes ou plus, ça fait une sacrée différence au niveau plaisir de jeu. Voilà quelques conseils qui devraient vous permettre d'espérer survivre... ●

- Loïc Claveau



COURS FORREST, COURS... **Voilà la trajectoire que suit une flèche lorsque votre ennemi court en ligne droite. C'est la mort assurée.**

Profils

Voici trois personnages « excessifs », autrement dit, voués à devenir des brutes épaisses à haut niveau. Attention, ils sont extrêmement difficiles à faire progresser à bas niveau.

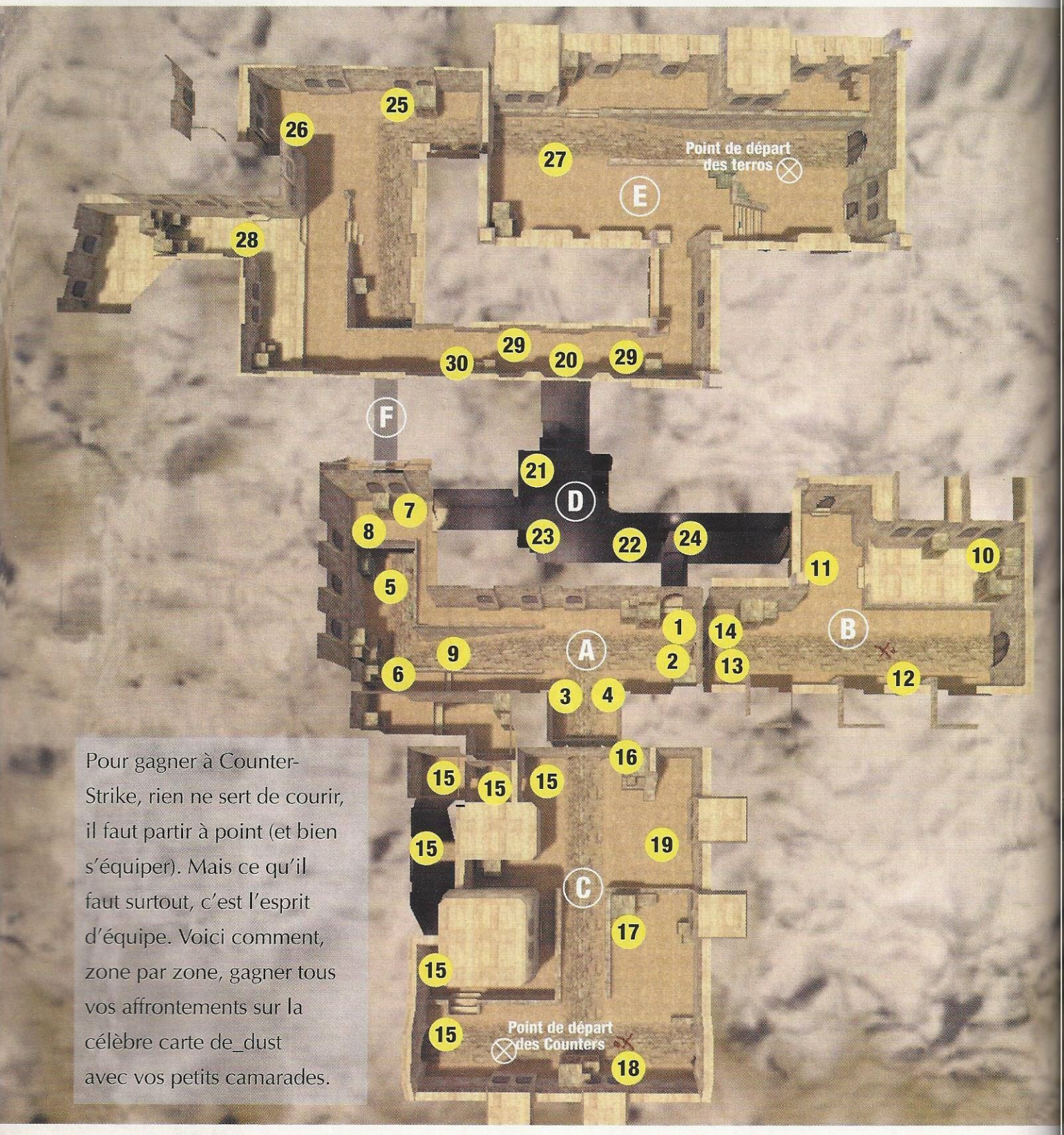
• L'archer
10 str, 10 end, 100 coord, 10 quick, 100 focus, 100 self
Specialisation : Magic Defense, Créature Enchantement
Trained : Arc, Mana Conversion, Item Enchantement. Prendre dès que vous le pouvez Lifespell, Healing, Arcane Lore, Melee Defense.

• Le mage
100 focus, 100 self, 10 coord, 50 force, 40 endurance, 30 quick
Specialisation : Magic Defense, Créature Enchantement .
Trained : War Magic, Mana Conversion. Lifespell et Item Enchantement par la suite.

• Le guerrier
(Ethnie Sho) : 100 str, 100 coord, 10 end, 40 quick, 70 focus, 10 self.
Specialisation : Arcane Lore, Lifemagic, Unarmed Combat
Trained : Item Enchantement, Melee Defense.

Counter

Maîtriser de_dust



Pour gagner à Counter-Strike, rien ne sert de courir, il faut partir à point (et bien s'équiper). Mais ce qu'il faut surtout, c'est l'esprit d'équipe. Voici comment, zone par zone, gagner tous vos affrontements sur la célèbre carte de_dust avec vos petits camarades.

Strike

La cour (A)

1. Lorsque vous arrivez du tunnel, il peut être radical pour les Terros de balancer deux ou trois grenades à la sortie pour faire de la place. Au moins un flashbang.
2. Si vous faites irruption en 1 et 2, essayez de le faire simultanément afin de tenir toute la partie gauche de la zone.
3. Une équipe de Counters placée en 3 peut contenir les arrivées en 1 et 2.
4. Une équipe de Counters en 4 empêchera les Terroristes de remonter en 5.
5. La sortie des Terroristes en 5 doit être précédée d'un envoi de fumigènes et/ou de flashbangs pour aveugler tout *sniper* posté en 6. Attention au tunnel, mieux vaut se cacher derrière les caisses en avançant.
6. Un ou plusieurs *snipers* Counter devraient empêcher les arrivées de Terros par le 5.
7. Si les Counters doivent entrer par là, ça doit être rapide. Sinon, deux joueurs équipés de MP5 ou M2 devraient contenir la zone. Grenades recommandées.
8. Un Counter en poste à cet endroit permettra de rattraper tout débordement en 5 que le *sniper* en 6 n'aurait pas réussi à contenir.
9. Pour parachever le dispositif de défense, un Counter posté ici surprendra les Terros qui parviendraient tout de même à passer.

■ **LA COUR C'est le lieu le plus dangereux de la carte : il y a effectivement six issues à surveiller !**

Premier périmètre de bombe (B)

10. Un *sniper* Counter posté ici devrait empêcher toute avancée par le tunnel.
11. S'il n'y a pas de *sniper* dans l'équipe, placez deux joueurs équipés de M2 à la sortie du tunnel (sans être dans la ligne de vue, évidemment).
12. Posez la bombe derrière une caisse, contre le mur. Ceci fait, les Terros devront surveiller la zone 11 ainsi que la zone 13. Pour que les Counters arrivent jusqu'à la bombe, ils devront attaquer en 11 et faire diversion en 13.
13. Une entrée à surveiller donc. Pour les Terros, évitez de sortir, vous seriez une cible trop facile. Si vous êtes Counter, ne forcez pas le passage, les Terros ont une meilleure visibilité que vous.
14. Voilà un petit recoin idéal pour voir passer un ennemi devant soi et l'abattre facilement (ou, au choix, un endroit à soigneusement vérifier avant de se lancer dans la zone). Un conseil bon pour les Terros comme pour les Counters.

Second périmètre de bombe (C)

15. Si vous êtes Terro, n'hésitez pas à passer par le fond pour aller poser la bombe. C'est un chemin rarement surveillé et de plus, vous déboucherez derrière un éventuel garde.
16. Un endroit intéressant à défendre, aussi bien Opour les Counters que pour les Terros, une fois la bombe posée. Monter le plus haut possible.
17. Un garde devrait également se cacher derrière cette caisse.
18. Un *sniper* à cet endroit contiendra toute invasion qui vient directement d'en face.
19. Lorsque vous entrez par l'arche, évitez cette zone à tout prix. Vous seriez une cible vraiment trop facile.

Le couloir de la mort (D)

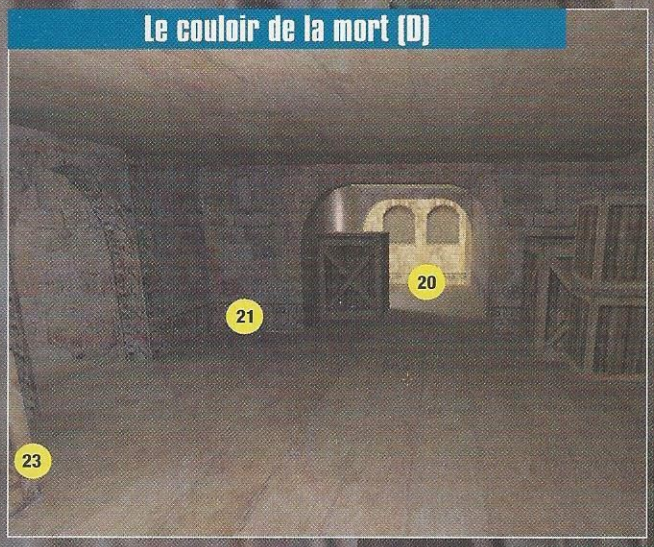
20. Voici l'entrée du tunnel pour les Terros.
21. Placez un Terro à cet endroit pour contenir l'arrivée des Counters par le 22.
22. Les Counters arrivent par cet endroit et balancent de préférence un flashbang.
23. Des Terroristes devront contenir ce couloir, couverts par ceux qui sont en 21.
24. Un Counter caché derrière cette caisse a quelques chances de surprendre un Terro qui passerait par là et qui ne vérifierait pas l'endroit.

Arrière-cour (E)

25. Postez un *sniper* pour tenir le tunnel de la position la plus éloignée possible.
26. Un Terro à cet endroit est bien à l'abri et peut compléter le dispositif de sortie de tunnel avec le *sniper* qui est en 25.
27. Inutile de rester ici, personne ne viendra vous chercher.
28. Un Terro posté à cet endroit pourra abattre un Counter qui vient de sortir du tunnel et qui veut prendre les Terros à revers. Évidemment, il faut s'armer de patience.
29. Deux Terros peuvent appuyer l'avancée de leurs camarades dans le tunnel.
30. Là encore, dans l'éventualité où un Counter essayerait de prendre les Terros à revers, un homme placé derrière ces caisses est le bienvenu.

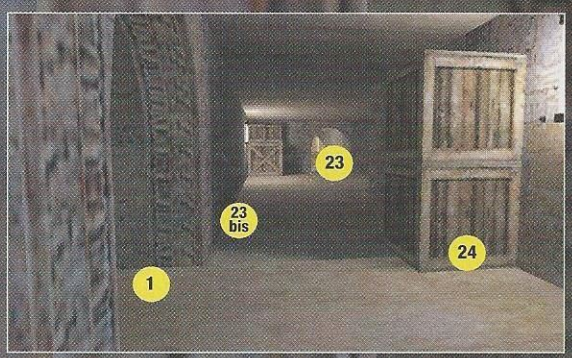
Les rencontres en zone D et F, autrement dit, le couloir de la mort et le tunnel, sont toujours des moments forts du jeu. Apprenez à ne pas rester sur le carreau ! L'important dans cette zone, c'est la prise de position. Une fois un camp en possession des lieux, il sera difficile de l'en extraire.

Le couloir de la mort (D)



Terroristes

Vous entrez par le fond (20). Deux solutions s'offrent à vous : soit attendre que ça vienne, soit tenter le tout pour le tout en avançant coûte que coûte. Dans le premier cas, restez à l'extérieur, laissez les Counters prendre les lieux et envoyez généreusement grenades et flashbangs. Dans le deuxième cas, envoyez un fumigène au milieu de la pièce et placez des hommes en 21 (couverture de l'entrée droite) et en 23 (couverture de gauche). Ces équipes doivent rester fixes jusqu'à ce que les autres aient progressé assez loin à gauche et à droite.



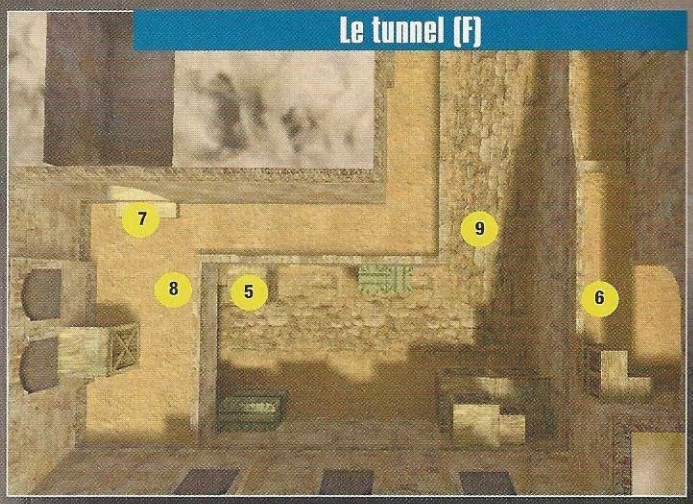
Counter

Vous entrez en 1. Si vous êtes assez rapide, vous pouvez vous cacher en 24 et attendre qu'un adversaire vous passe devant sans vous remarquer. Autrement, placez des hommes en 23 et en 23 bis, afin d'être un peu à l'abri des grenades. Contenez l'attaque des Terroristes avec des M2 ou des MP5 et autres armes de combat rapproché.

Terroristes

En étant assez rapides, deux hommes peuvent débouler et lancer deux à trois grenades en 1. Si des Counters peu véloces entrent à ce moment là, il devrait y avoir du dégât. Efficace uniquement en étant plusieurs grenadiers.

Le tunnel (F)

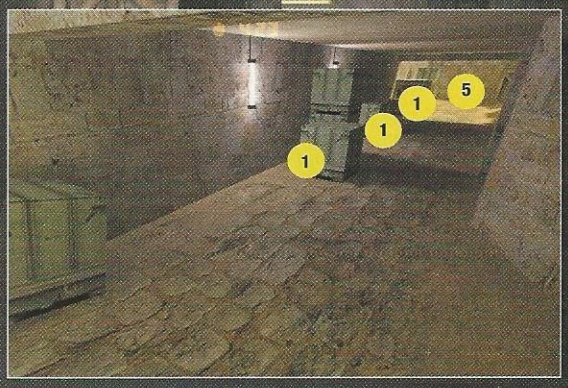


Counter

La défense de cette zone peut être assurée par une équipe de *snipers* postée en 6 : ils tiennent ainsi la sortie des deux tunnels (5 et 7). Ne pas hésiter à tirer à travers une caisse si un Terroriste s'est abrité derrière : les balles de ce genre d'arme traversent presque toutes les surfaces. Placer également un homme en 7 pour bloquer la sortie du tunnel supérieur et un homme en 8 pour dégommer tout Terroriste qui déboucherait en contrebas. Un volontaire en 9 complètera un dispositif quasi imprenable.

Terroriste

Pour contrer un dispositif pareil, il n'y a guère qu'une grenade fumigène lancée à la sortie du tunnel inférieur, destinée à aveugler le *sniper* en 6. Un flashbang en plus et une avancée éclair de plusieurs hommes (quatre) peut parvenir à une progression.



Terroristes

Méfiez-vous du tunnel ! Il ne faut jamais y avancer à découvert. D'une part parce qu'en général, un ou plusieurs *snipers* vous attendent à la sortie, un peu plus haut, d'autre part parce que le designer de la carte a pensé à placer des caisses. La progression doit donc se faire d'une caisse à l'autre avec éventuellement un système de couverture-progression-couverture de la part d'un binôme. À la sortie (5), envoyez fumigène et flash bang pour aveugler le comité d'accueil, toujours présent.

Counter

Idem. Si vous devez vous jeter dans le tunnel, avancez à couvert, quitte à vous cacher derrière une caisse. Les points numéro 1 sont idéals pour attendre qu'un Terro passe et l'abattre par-derrière. ●

JEUX

Venez vous éclater à:
Diablo 2, Counter-Strike, Starcraft, Brood War, Everquest, Asheron's Call, Quake 3, Unreal, etc...

ÉQUIPEMENT

Internet **1 mega bit/s**
24 PC: Pentium III 933/700, Celeron 550, écrans 19"/17", Cartes GeForce 2/GeForce/TNT

TARIFS JEUX

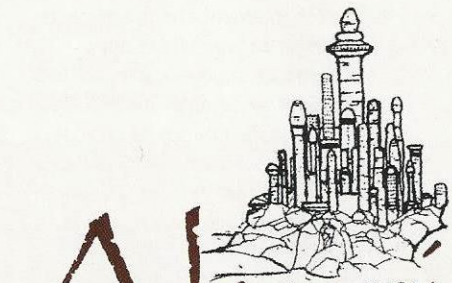
Abonnés: **10F/h**, avant midi et après 18h, 25F/h sinon.
(abonnement: 90F/mois, 60F/15 jours)

Sans abonnement, ce n'est pas cher non plus: 30F/h.

Salle spacieuse et agréable.

Jeux en réseau
10F de l'heure!
(dès la 1ère heure)

JOUEZ SANS COMPTER!



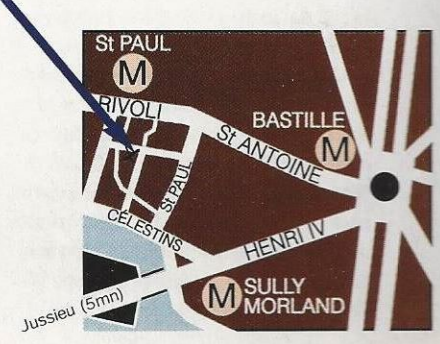
Akyrion
Net Center

AKYRION

19, rue Charlemagne
PARIS (4è)
Métro Saint-Paul

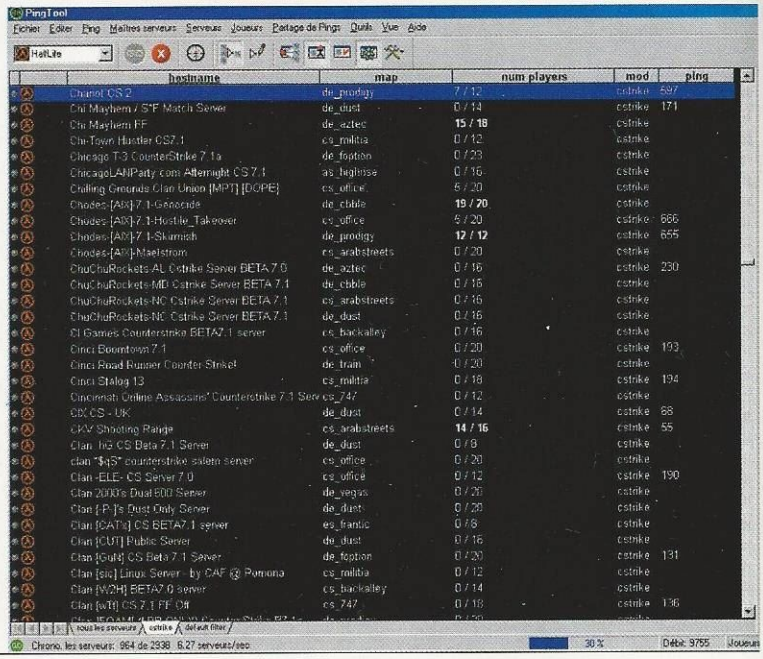
Ouvert tous les jours de **10h30** à **22h30**

Tél: **01 40 27 92 07**
www.akyrion.com - akyrion@akyrion.com



PingTool
Le pisteur de parties

Trouver des adversaires sur le Net n'est pas toujours facile. Heureusement, des petits programmes peuvent se charger de répertorier les parties en cours. Entre Kali, Gamespy et autres, nous avons sélectionné PingTool, un logiciel léger et simple d'utilisation. Premiers pas.



INFORMATIF
Carte, nom du serveur, *ping*, nombre de joueurs : vous saurez tout !

Jouer sur le Net, c'est bien, mais pour trouver une partie avec un bon *ping* (le temps que met une information du départ de votre PC vers le serveur jusqu'à son retour, le tout calculé en millisecondes), un serveur français ou même un joueur, c'est souvent la croix et la bannière. Pourtant, PingTool sait faire tout cela, en deux ou trois clics, et beaucoup d'autres choses. Cependant, comme la plupart de ses concurrents, il est avant tout dédié aux *quake-like*. Voici comment utiliser cet astucieux petit programme, bien moins compliqué qu'un Gamespy, plus simple à prendre en main qu'un EGN et d'une grande efficacité. Pour cet exemple, nous l'utiliserons avec Counter-Strike, dont il est largement fait état dans les pages de ce magazine.

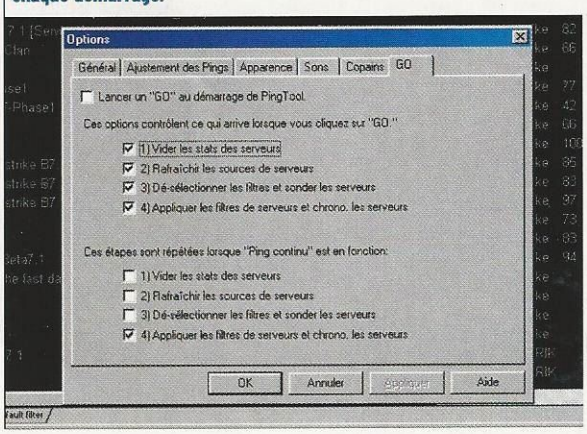
Techniques de base

Après installation et indication de vos chemins d'installation de Half-Life, Quake III et consorts, il ne vous reste plus qu'à sélectionner le jeu de votre choix (Half-Life pour l'exemple qui nous occupe) dans la fenêtre en haut à gauche de l'écran. Ensuite, cliquez simplement sur le bouton vert « Go ». PingTool va aller chercher les serveurs du monde entier hébergeant une partie pour le jeu sélectionné. L'opération dure quelques minutes, les serveurs se comptent en milliers ! Il faut savoir que PingTool « sonde » les parties, c'est-à-dire qu'il mesure leur *ping*. Les renseignements sont donc exacts... quelques minutes.
Si vous jouez plus tard, le serveur aura probablement changé de carte, de joueurs, de *ping* : il est donc nécessaire de sonder le plus souvent possible, et systématiquement avant de rentrer dans une partie, afin de disposer des dernières informations.

Bref, une fois tous les serveurs sondés, vous disposerez d'une liste exhaustive rassemblant les serveurs Half-Life, ainsi que ses *mods* : Team Fortress, Action, Counter-Strike, etc. Pour les classer, il suffit de cliquer sur les en-têtes du tableau : par nom (*hostname*), par carte (*map*), par *mod* (*mod*) ou encore par *ping* (du meilleur au moins bon). Pour entrer dans une partie, il suffit de double-cliquer sur le serveur de votre choix : peut-on faire plus simple ?

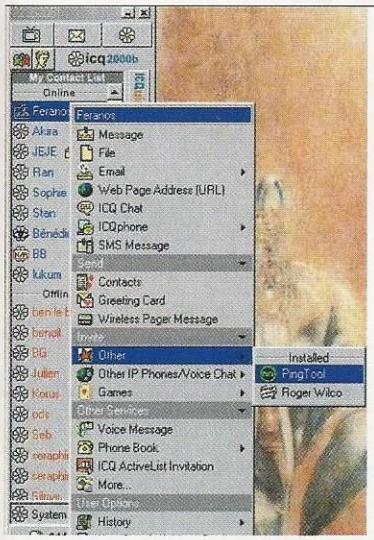
Si vous ne parvenez pas à vous connecter, c'est peut-être parce que le serveur est plein, que votre jeu est mal configuré, que le serveur change de carte ou que vous n'avez pas installé le dernier *patch*. Vérifiez attentivement ces éléments.

PERSONNALISATION
La fenêtre d'options vous permettra d'exécuter un Go à chaque démarrage.



Techniques avancées

Si vous ne jouez qu'à Counter-Strike, vous vous fichez éperdument des serveurs qui hébergent Team Fortress, ou vice versa. Pour les éliminer de la liste, il faut installer un filtre. S'il est possible de les télécharger via le site de PingTool (www.pingtool.com), on peut aussi les réaliser soi-même, très rapidement. Pour Counter par exemple, allez dans le menu Éditer, puis Filtres. Une fenêtre s'ouvre. Sélectionnez l'onglet Filtre de Serveurs puis l'option Avancé... Allez enfin dans l'onglet Expression. Sous la liste des filtres, cliquez sur Nouveau et tapez « Counter-Strike »



ICQ Pour partager les taux de rafraîchissement avec vos amis, utilisez ICQ avec PingTool !

À LA RECHERCHE DE BRUTES Pour trouver d'autres brutes épaisses sur Quake III, PingTool s'impose et permet de faire une sélection de *mods*.

(puisque c'est un filtre sur ce *mod* que nous réalisons). Repérez ensuite la ligne Critères. Dans la case d'à côté, sélectionnez le mot Mod. Laissez le sigle « = » dans celle d'à côté et tapez « cstrike » dans la troisième. Cliquez sur Ajouter aux Critères. Normalement, la commande « mod=cstrike » apparaît dans la case principale. Fermez la fenêtre de filtres et cliquez sur l'onglet Counter-Strike qui apparaît désormais en bas de l'écran et qui doit se trouver à côté de celui intitulé Tous les Serveurs. Refaites éventuellement un petit Go histoire de rafraîchir tout ça et vous devriez obtenir une sélection de serveurs Counter-Strike de derrière les fagots. Si le cœur vous en dit, vous pouvez perfectionner votre filtre en ajoutant des critères dans la fenêtre que vous avez ouverte à l'étape précédente, pour ne retenir que les serveurs ayant un bon *ping* (en utilisant les même boîtes de choix mais en sélectionnant Ping à la place de Mod, le sigle « < » à la place de « = », en indiquant un chiffre à la place de « cstrike » et, comme toujours, en cliquant sur Ajouter aux Critères). Les filtres n'ont maintenant plus de secret pour vous !

PingTool peut être personnalisé à volonté afin de coller à vos pires exigences.

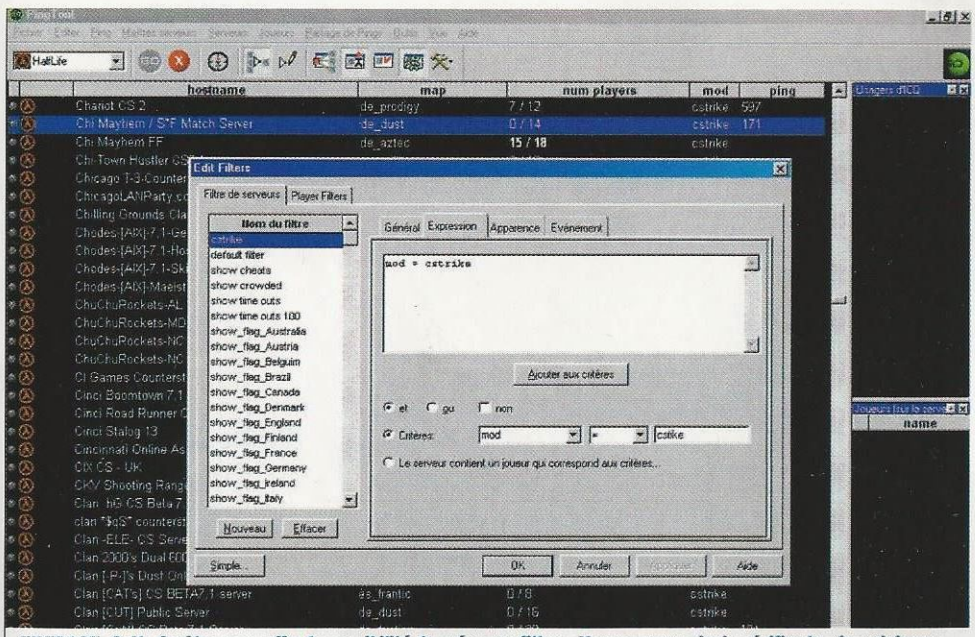
Vous pouvez aussi sélectionner un groupe de serveurs (Won France par exemple), cliquer droit et choisir Sonder les Serveurs. Ainsi, vous ne rafraîchirez que les serveurs sélectionnés, ce qui vous fera gagner du temps. N'hésitez pas non plus à créer une liste de favoris en sélectionnant vos serveurs préférés, en cliquant droit et en choisissant Ajouter aux Favoris.

Compatible avec ICQ

Ce qu'il y a de bien avec PingTool, c'est qu'il est compatible avec ICQ, le petit logiciel de messagerie gratuit de Mirabilis (www.mirabilis.com). Lorsque l'un de vos contacts présent sur ICQ utilise PingTool en même temps que vous, vous pouvez partager ses informations de rafraîchissement, ce qui permet, dans l'optique où vous voulez jouer avec lui (eux ?), de sélectionner un serveur ayant un bon *ping* pour chacun d'entre vous. Pour cela, lancez ICQ et PingTool, allez dans le menu Vue de PingTool, cliquez sur Fenêtre des Contacts ICQ et la magie opère ! Vous profiterez de leurs sondages, comme eux des vôtres, grâce à une émulation ICQ de PingTool.

Il s'agit des opérations de base que PingTool autorise et qui permettent de jouer dans de bonnes conditions sans trop galérer, mais il y en a beaucoup d'autres. N'hésitez pas à cliquer avec le bouton droit après avoir sélectionné au moins deux serveurs : vous aurez pas mal de commandes à votre disposition. Enfin, sachez qu'un nom de serveur en grisé signifie qu'il n'a pas été rafraîchi récemment et que pour retrouver un joueur, il suffit de taper « CTRL+F ». Ceci dit, n'hésitez pas à explorer tout seul toutes les (nombreuses) fonctionnalités du logiciel, disponibles sur notre CD. ●

- Luc-Santiago Rodriguez



FILTRAGE Cette fenêtre vous offre la possibilité de créer vos filtres. Vous pourrez ainsi spécifier le *ping* minimum des serveurs sur lesquels vous voulez vous connecter ou indiquer à quel *mod* de Half-Life vous désirez jouer.

Sidewinder Game Voice

Le beau parleur

La communication pendant une partie Multijoueur se résume souvent à des phrases, pleines de smileys, tapées sur le clavier. Pourtant, des solutions vocales logicielles existent (Roger Wilco, Pal Talk). Mais quid des kits matériels tels le Game Voice du géant Microsoft ?

CASQUE MICRO D'une qualité assez moyenne, les écouteurs sont durs.

Infos

- CONSTRUCTEUR **Microsoft**
- DATE DE SORTIE **disponible**
- PRIX **environ 500 F**

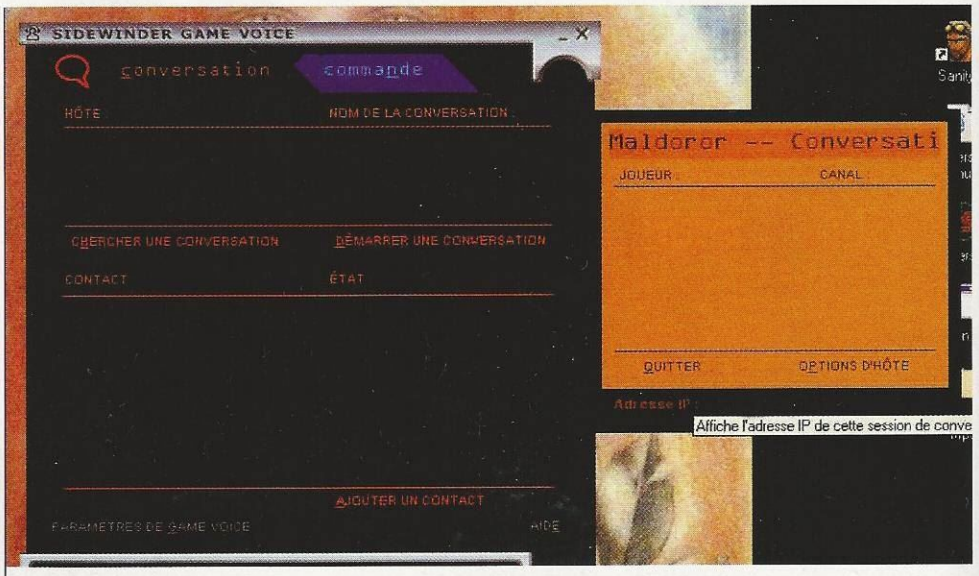
De plus en plus de jeux *on-line* se prêtent aux échanges vocaux entre joueurs, et spécialement le jeu en équipe. Il est tout de même plus pratique de parler à un camarade que de taper un message plus ou moins criblé de fautes, à peine intelligible, et surtout de le faire en pleine action ! Si le Game Voice ne proposait qu'un service à la Roger Wilco, permettant à plusieurs joueurs de dialoguer librement tout en jouant, il ne serait évidemment guère intéressant. Microsoft s'est creusé les méninges pour proposer le nec plus ultra de la technologie ludique !

À la voix et à l'œil

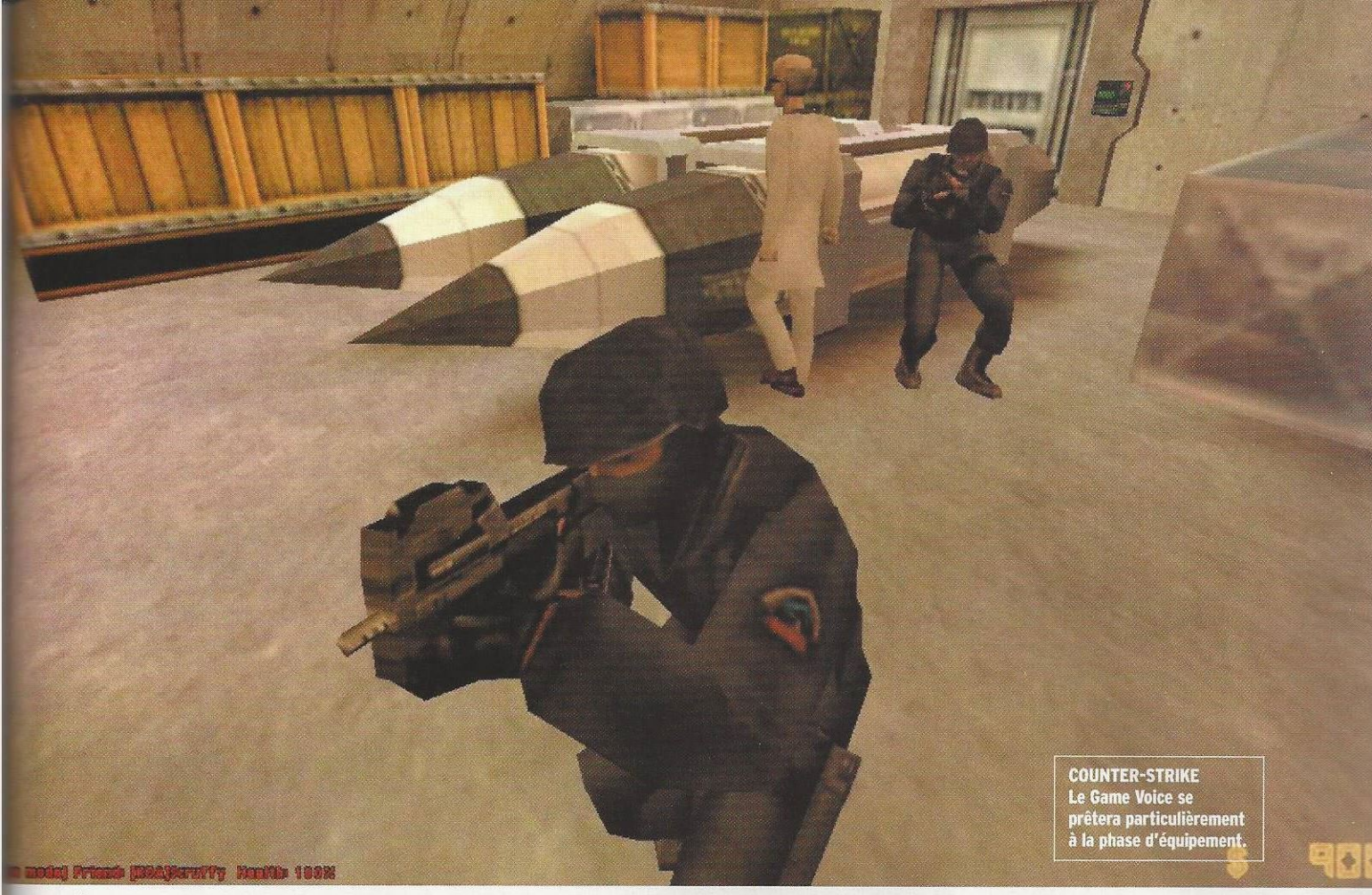
Tout d'abord, comme on peut le voir sur les photos, le kit contient plusieurs accessoires : un casque-micro qui se raccorde sur un étrange petit boîtier circulaire en forme de coquillage. Sur le boîtier, huit boutons permettent de sélectionner les joueurs qui vont recevoir vos vocalises, de rendre le micro muet et de filtrer les messages. En plus, une petite molette autorise le réglage du son : c'est un détail, mais c'est une fonction pratique. Elle peut servir lorsqu'on ne joue pas et qu'on écoute juste de la musique sur son PC, en travaillant. Bref, le Game Voice, c'est un concentré de technologie en seulement huit boutons (quel slogan, je devrais faire de la pub moi...) ! On peut dire que Microsoft n'a pas cherché à compliquer les choses. L'installation est simplissime puisque le casque se raccorde au boîtier, qui lui-même se raccorde au port USB de votre PC, ainsi qu'à l'entrée micro et sortie ligne de votre carte son. Ensuite, un petit logiciel installera les modules nécessaires à l'utilisation : le logiciel Game Voice qui se charge de dialoguer avec le boîtier, et le MSN Messenger, sorte d'ICQ vocal qui tourne en tâche de fond. Deux détails risibles à propos de ce dernier : d'abord, pour l'utiliser, il faut ouvrir un compte sur Hotmail.com. Super et si on ne veut pas ? Ben on ne peut pas utiliser le logiciel ! Ensuite, on peut passer des communications téléphoniques, vers un poste fixe, en étant connecté sur le Net. Plein d'entrain, c'est une des premières choses que j'ai essayées (pensez... téléphoner à l'œil !) : j'ai donc tenté d'appeler sur Paris. Résultat, je suis tombé sur un joli message : « (...) *Vous ne pouvez appeler que des numéros de téléphone aux États-Unis et au Canada.* » Il fallait s'en douter, Microsoft n'a pu étendre ce système, impossible de faire passer la pilule aux opérateurs téléphoniques des différents pays.

À LA VOIX L'interface permet de gérer commandes vocales et raccourcis.

Bon, de toute façon, ce qui nous intéresse ici, ce sont les fonctionnalités ludiques de l'appareil. Alors, en dehors du MSN Messenger, le logiciel Game Voice permet de créer des sessions sonores que chacun peut héberger (un peu comme lorsque vous créez



SYNDROME ROGER WILCO Pour lancer une session vocale, il suffit de cliquer sur Démarrer une conversation et de transmettre votre adresse IP aux intervenants qui désirent vous rejoindre.



COUNTER-STRIKE Le Game Voice se prêtera particulièrement à la phase d'équipement.

une partie avec votre adresse IP). Les autres s'y connectent et tout le monde peut dialoguer, même et surtout pendant une partie de n'importe quel jeu. Comme Roger Wilco, le Game Voice tourne en tâche de fond et s'intègre à l'environnement sonore. C'est d'ailleurs à ce moment-là que les boutons du boîtier prennent leur importance puisqu'ils permettent de sélectionner le ou les destinataires de vos messages. Et si seulement quelques participants possèdent un Game Voice ? Pas de problème ! Microsoft a pensé à tout et a mis en téléchargement un petit logiciel permettant d'entendre ce qui se dit, sans pouvoir parler (beuh !).

Cela dit, c'est tout de même un appareil qui prend toute sa mesure à condition que chacun en possède un, et ça risque de prendre du temps !

GROS BOUTONS Huit boutons suffiront pour maîtriser totalement le Game Voice.

La voix de son maître

Mais la communication n'est pas le seul atout du Game Voice : il permet aussi de jouer à la voix ! Comment cela ? Eh bien au lieu de taper un raccourci clavier ou d'utiliser la souris pour sélectionner une arme, un sort ou pour lancer la fabrication d'une unité, il vous suffira de dire ce que vous aurez décidé. Alors c'est vrai, dit comme ça, ça peut paraître osé et futuriste mais après avoir testé la chose, il faut bien avouer que ça marche !

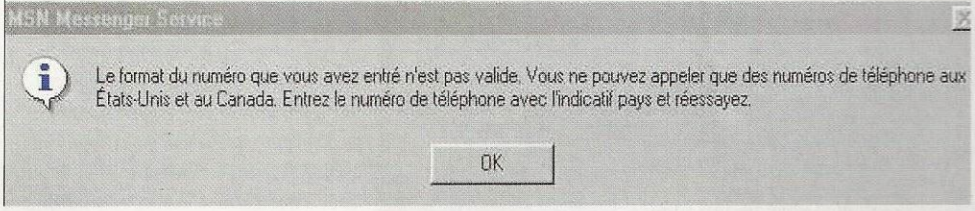
Tout commence sous Game Voice par la frappe des raccourcis clavier que vous voulez utiliser, et auxquels vous associez un mot ou une phrase que vous prononcez dans le micro. Un petit test et la commande vocale est enregistrée.

Répétez l'opération autant de fois que nécessaire. Comme le logiciel tourne ensuite en tâche de fond, il marche avec tout et n'importe quoi, et rien ne vous empêche de commander Windows à la voix ! Testé sur Counter-Strike (au hasard), force est de constater que le Game Voice fait gagner un temps précieux au moment de l'équipement par exemple. En prononçant un seul mot, voire une syllabe, il est possible de s'équiper entièrement (arme secondaire, munitions, Kevlar, grenades diverses, etc.), au lieu de taper les quatre raccourcis clavier nécessaires habituellement. Sous Baldur's Gate II, contrôler le lancement des sorts à la voix est également plus rapide que cliquer à trois endroits différents.

Bref, vous l'aurez compris, c'est cette fonction qui nous a le plus séduits ; de plus, elle se prête au mode Multijoueur comme au mode Solo. Bémol cependant : la prise en compte de la commande n'est pas instantanée : un petit temps de latence d'une seconde environ suit l'ordre. Il peut augmenter en fonction du *ping* de la partie où vous vous trouvez. Le Game Voice n'est pas non plus infaillible et il est arrivé de voir certaines commandes s'exécuter à moitié. Cependant, pour 500 francs environ, c'est un investissement recommandé (privilégiez un achat groupé avec un ou des amis), surtout si ce périphérique doit rencontrer le succès qu'il mérite. ●

- Luc-Santiago Rodriguez

ERREUR Un message d'erreur qui s'affiche quand on essaie de téléphoner en France !



Installer Half-Life

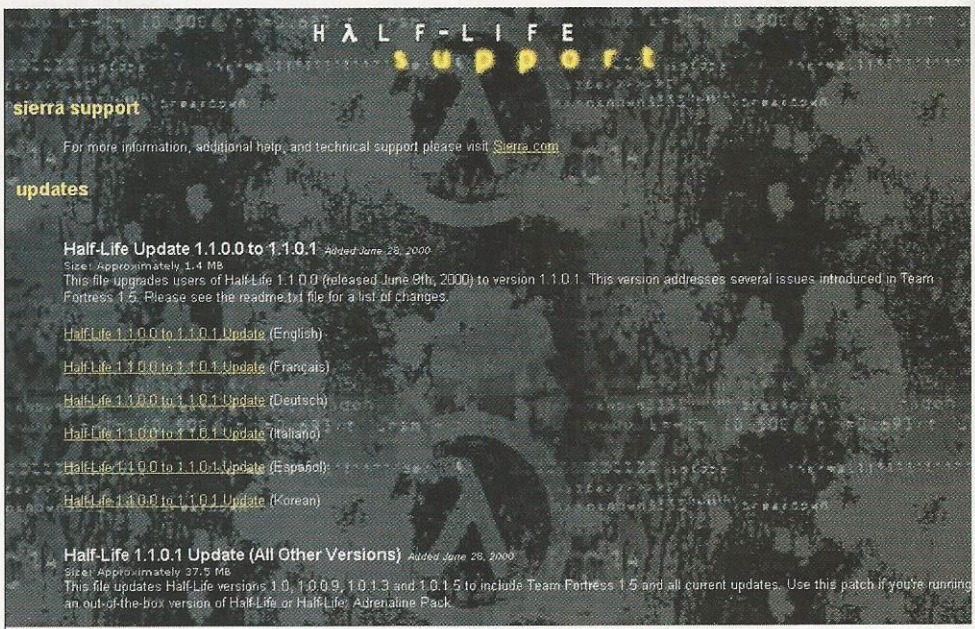
Perdu dans la brousse

Cela fait des mois que l'on vous en rebat les oreilles, que l'on en parle à toutes les pages, dans tous les sujets et vous avez fini par craquer : vous aussi, vous voulez jouer à Half-Life et Counter-Strike. Vous avez tout ce qu'il faut et pourtant vous n'arrivez à rien ? Pas de panique, nous sommes là !

Ah, ce sentiment étrange et entêtant qui vous donne envie de créer de nouvelles insultes car celles qui existent ne suffisent pas à exprimer votre frustration. C'est un peu comme lorsque l'on se fait jeter d'une boîte, sauf qu'au lieu de vous sortir « ça ne va pas être possible », le videur stoïque lâche un « version non valide ». Heureusement, nous allons vous donner un coup de main. De nouvelles bêtas de Counter-Strike sortent régulièrement. La dernière version (à l'heure où j'écris ces lignes) est la 7.1 qui, à l'instar de la 7.0, nécessite une mise à jour de Half-Life au niveau 1.1.0.1.

Première étape : récupérer Counter-Strike. Cela se passe sur le site **www.counter-strike.net**, section Download, et vous avez le choix entre deux versions. La CSB7071.exe actualise la version antérieure (la 7.0 donc, et uniquement celle-ci) alors que la CBS71full.exe permet de récupérer ce *mod* dans son intégralité (vous la trouverez sur notre CD). Le choix est simple.

Seconde étape : mettre votre Half-Life à jour. La version que vous possédez peut différer selon les *add-on* que vous avez installés (Opposing Force, Team Fortress, etc.) et la boîte que vous avez achetée puisque, suite à son immense succès, le jeu a été réédité à plusieurs reprises. Pour savoir où vous en êtes, il suffit de jeter un œil à la page de menu de Half-Life, la version apparaît dans le coin en bas à droite (vous pouvez aussi vérifier dans le ReadMe). Et c'est là que les choses se compliquent car il y a plusieurs cas de figures.



PATCHS À GOGO
Difficile de se retrouver dans la jungle de *patchs* pour Half-Life.

Commençons par le plus simple : vous venez d'acheter Half-Life, tout neuf dans ses packagings Jeu de l'Année ou Génération. La version que vous avez installée sur votre disque dur est donc la 1.0.1.1.

Pour la mettre à jour, il suffit d'aller sur le site **www.sierrastudios.com/games/half-life/support.html** et de prendre le *patch* Half-Life 1.1.0.1 Update (HL1101.exe), et dans la bonne langue s'il vous plaît, merci bien.

Seconde possibilité, vous avez un vieil exemplaire du jeu que vous avez peut-être *upgradé* en installant un *mod* Solo ou autre. D'une façon générale, si votre version est 1.0.trucmuche.bidule, l'opération est la même que précédemment : le docteur préconise l'implant du 1.1.0.1 Update. Dernier cas, si vous avez récemment installé le *patch* 1.1.0.0, il vous faut spécifiquement le *patch* Half-Life 1.1.0.0 to 1.1.0.1 Update (toujours dans la bonne langue, c'est mieux).

Ceci étant dit, vous trouverez sur notre CD le *patch* 1.1.0.1 full qui peut être installé à partir de n'importe quelle version même s'il est conseillé de suivre les indications précédentes.

Voilà, tout est paré, vous êtes fin prêt pour rejoindre la communauté mondiale du génial Counter-Strike... jusqu'à la sortie de la nouvelle version.

Dernier point, sur cette même page Web, vous trouverez également une mise à jour qui rend compatible Opposing Force avec les dernières versions de Half-Life et apporte un mode Capture the Flag. Ce serait dommage de s'en priver. ●

- Frédéric Dufresne

Récapitulatif des patchs

CSB7071
Passer de Counter-Strike 7.0 à 7.1.
CSB71full
Si vous n'avez pas Counter-Strike.
Half-Life 1.1.0.1 Update
Pour actualiser toutes les versions.
Half-Life 1.1.0.0 to 1.1.0.1 Update
Pour actualiser la version 1.1.0.0.

Sidewinder Strategic Commander

Et hop, sans le clavier

Les joueurs en réseau, plus que tous les autres, savent qu'il est capital de maîtriser toutes les commandes d'un jeu pour remporter la victoire. Mais il faut bien avouer qu'entre la souris et les raccourcis disséminés aux quatre coins du clavier, c'est parfois difficile. Rassurez-vous, le Strategic Commander est arrivé !

Si la majorité des jeux de stratégie peuvent se jouer uniquement à la souris, il faut bien avouer que tout tacticien digne de ce nom a inévitablement recours aux nombreux raccourcis clavier, tant pour les phases de construction que pour la manipulation des unités ou encore le déplacement à l'écran. C'est beaucoup plus rapide et c'est souvent là que réside la victoire. Le problème, c'est que les *hotkeys* sont généralement disséminées aux quatre coins du clavier et qu'il faut devenir un maestro pour s'en sortir. Microsoft se propose d'accroître encore votre gain de temps et donc de performances grâce à un périphérique étrange et réellement innovant : le Strategic Commander.

Ce périphérique permet tout simplement de centraliser l'ensemble des fonctions sur une même commande. Concrètement, on utilise toujours la souris de la main droite et le dernier-né de la gamme Sidewinder vient se placer dans la main gauche. La prise en main est similaire à celle d'une souris mais le fonctionnement diffère. La base du Strategic Commander est fixe, tandis que la partie supérieure glisse sur les axes verticaux et horizontaux (tel un joystick), afin de simuler les flèches du pavé numérique. La rotation est aussi prise en compte afin de pivoter sur les cartes 3D.

Au bout de la partie supérieure, se trouvent quatre séries de deux boutons, destinés à remplacer les raccourcis clavier. Ces huit possibilités peuvent sembler faibles, mais grâce aux interrupteurs placés sur la tranche, on en triple le nombre. Au final, ce sont quelque 72 fonctions qui peuvent être groupées sur le Strategic Commander. Cela nécessite une période d'adaptation mais rien d'insurmontable.

VISION DU SCHMILBLICK **En plus de son excellente prise en main, grâce à sa forme et au revêtement grip, le Strategic Commander est assez beau.**

Comme d'habitude avec Microsoft, la mise en place est particulièrement simple, d'autant qu'il s'agit d'un port USB. Le logiciel d'installation est en français, il permet de programmer très facilement les touches avec une trentaine de profils prédéfinis pour les jeux les plus connus. En cas de besoin, les deux boutons supplémentaires placés sur la base permettent, en pleine partie, de reconfigurer n'importe quelle fonction.

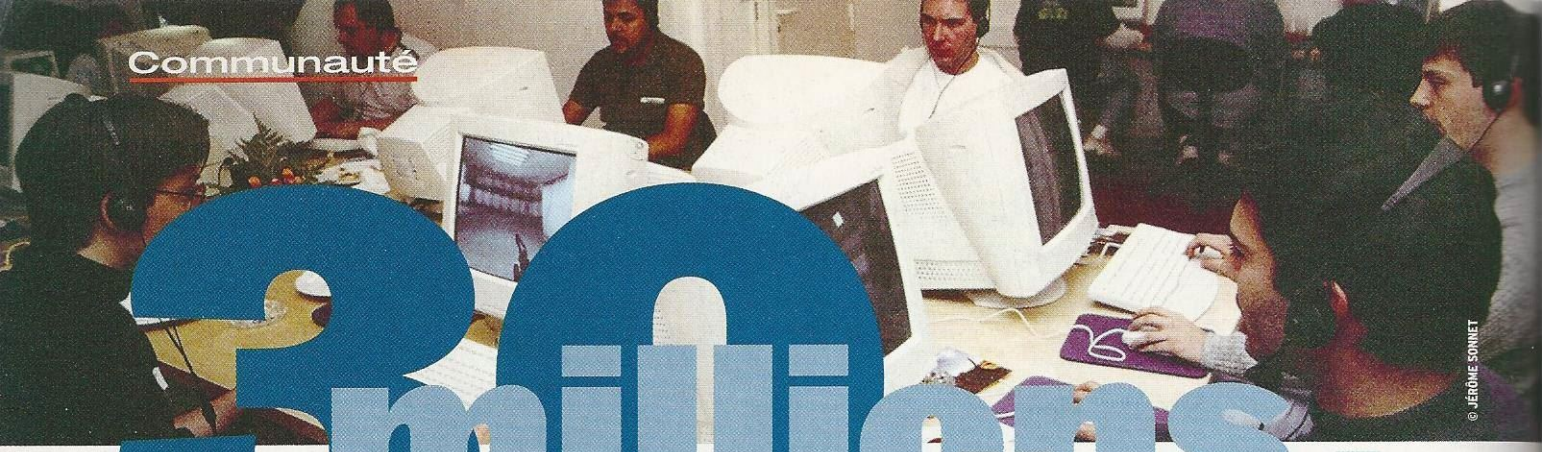
Dans l'absolu, le Strategic Commander est valable pour des produits très variés. Dans la pratique, son utilité se révèle inégale. Laissez tomber les *shoots* 3D : les déplacements ne sont pas assez rapides. En ce qui concerne les simulateurs de vol, de Starlancer à Flight Simulator 2000 en passant par Commanche 3, cela s'avère tout bonnement génial, complétant parfaitement le joystick.

Enfin, pour les jeux de stratégie, c'est l'outil absolu qui ravira tous les fans de The Age of Kings, Starcraft et Ground Control. Avis aux tacticiens ! ●

- Frédéric Dufresne

Infos

- CONSTRUCTEUR **Microsoft**
- DATE DE SORTIE **octobre**
- PRIX **env. 500 F**



© JÉRÔME SONNET

30 millions d'amis

Voici les principaux événements et adresses de quelques salles pour jouer en réseau. Votre salle ou votre Lan Party n'y figurent pas ? Qu'à cela ne tienne, écrivez-vous à : *Hors-Série Gen4*, 261, rue de Paris, 93100 Montreuil.

Salles de jeu en réseau

Département : 06

CLIQUE & CROQUE
17, rue de Russie
06000 Nice
Tél : 04 93 82 36 45
E-mail : ccnice@cliqueetcroque.com
Web : http://www.cliqueetcroque.com

Département : 11

ALERTE ROUGE
73, rue de Verdun
11000 Carcassonne
Tél : 04 68 25 20 39
E-mail : alerte_rouge@cbhouse.fr
Web : http://alerte-rouge.cbhouse.fr

VERSUS
73, rue Droite
11100 Narbonne
Tél : 04 68 32 95 27
E-mail : versus@cbhouse.fr
Web : http://www.versus.fr

Département : 13

NET'GAMES
52, rue de l'Aumone-Vieille
13100 Aix-en-Provence
Tél : 04 42 26 60 41
E-mail : netgames@netgames.fr
Web : http://www.chez.com/netgamesjeux/

MAGIC CAFE
20, rue du D'-Escat
13006 Marseille
Tél : 04 91 13 75 76
E-mail : magic.cafe@wanadoo.fr
Web : http://perso.wanadoo.fr/magic.cafe

NET FIGHTERS
8, rue du Bosquet
13004 Marseille
Tél : 04 91 34 75 71
E-mail : netfighters@wanadoo.fr
Web : http://www.netfighters.fr.st

NET WARRIORS
6, rue des Trois-Mages
13006 Marseille
Tél : 04 96 12 44 00
E-mail : netwarriors@wanadoo.fr
Web : http://perso.wanadoo.fr/netwarriors

Département : 29

@CCES.CIBLES
31, avenue Clémenceau et 12, rue Louis-Pasteur
29200 Brest
Tél : 02 98 46 76 10
E-mail : acces.cibles@wanadoo.fr
Web : http://www.acces-cibles.fr.st

Département : 30

NET'GAMES
Place de la Maison-Carrée
30000 Nîmes
Tél : 04 66 36 36 16

Lan parties et tournois

■ Les 28 et 29 octobre, Net Player Games (salle réseau basée à Lille) organise un grand concours Brood War avec les meilleurs joueurs du monde entier, comme le Norvégien Slayer, vainqueur au mois d'août du tournoi KBK en Corée, Zarma, généralement considéré comme le meilleur joueur français et plein d'autres stars.
Il y a 200 places et 50 000 francs de lots, alors dépêchez-vous, d'autant qu'ils nous promettent qu'aucun participant ne repartira les mains vides !
Contact : Éric au 03 20 31 20 29 ou npg@wanadoo.fr.
Site Web : **www.broodwar.com/npg**

■ Du 31 octobre au 2 novembre se tiendra à Lyon la QUAD Party, un tournoi primé (disques durs, cartes graphiques) sur Quake III et Counter-Strike. Les réservations sont déjà toutes faites mais c'est le genre de truc qui vaut le coup d'œil. Pour plus de précisions : **www.quad69.fr.st/**

■ C'est un poil plus loin, mais à l'issue d'une sélection organisée par Goodgame qui s'est déroulée à Paris les 16 et 17 septembre, huit Français se voient offrir la chance de participer au plus grand concours réseau du monde (300 000 $ de dotations - sponsorisé par Samsung). Ceux-ci partiront le 3 octobre 2000 pour Séoul afin de défendre nos couleurs sous l'égide de Saint-Clair Chabert-Liddell, 21 ans, alias [aGG]Sinclair, chef du comité organisateur des sélections françaises et capitaine de l'équipe de France. Bonne chance ! ●

Ça déménage !

L'Armageddon, la célèbre salle de jeu en réseau, quitte le XXe arrondissement et s'installe dans le XIe, au 11 de la rue Alexandre Dumas (métro Rue des Boulets, à 300 mètres de Nation - Tél. : 01-40-09-05-21). Ils en profitent pour passer de vingt PC à un parc de quarante : Céléron 667 MHz, 128 Mo, 17 pouces et surtout des GeForce 2. Pour l'info, ils disposent d'une connexion câble, de trois serveurs locaux (deux pour les jeux, un pour Internet). De quoi organiser des rassemblements Everquest et des tournois Counter-Strike, Starcraft et Age of Empires. ●

Salles de jeu... (suite)

@BSOLUTE COMPUTER
2 bis, rue des Près-Saint-Jean
30100 Alès
Tél : 04 66 34 00 04
E-mail : Lionel@absolutecomputer.org
Web : http://www.absolutecomputer.org

Département : 31

BLÔD STATION
42, rue Pargaminières
31000 Toulouse
Tél : 05 34 45 09 99
E-mail : blodstation@wanadoo.fr
Web : http://www.ifrance.com/blod/

Département : 33

CYBERSTATION
23, cours Pasteur
33000 Bordeaux
Tél : 05 56 01 15 15
E-mail : webmaster@cyberstation.fr
Web : http://www.cyberstation.fr

Département : 34

DIMENSION 4
11, rue des Balances
34000 Montpellier
Tél : 04 67 60 57 57

CYBERIA
7, rue Solférino
34500 Béziers
Tél : 04 67 62 99 91
E-mail : pulsard@yahoo.fr
Web : http://www.cyberia-beziers.com

Département : 35

AROBACE
11, rue Poullain-Duparc
35000 Rennes
Tél : 02 99 79 19 77
E-mail : arobace@wanadoo.fr
Web : http://perso.wanadoo.fr/arobace_rennes/

Département : 37

ANNEXE INFORMATIQUE
8, rue Gambetta
37000 Tours
Tél : 02 47 75 10 02
E-mail : annexe.informatique@wanadoo.fr
Web : http://perso.wanadoo.fr/annexe.informatique

Département : 38

L'AUTRE MONDE
4, rue Jean-Jacques-Rousseau
38000 Grenoble
Tél : 04 76 01 00 20
E-mail : Lautre.monde@wanadoo.fr
Web : http://perso.wanadoo.fr/lautre.monde/

Département : 51

CLIQUE & CROQUE
27, rue de Vesle
51100 Reims
Tél : 03 26 86 93 92
E-mail : ccreims@cliqueetcroque.com
Web : http://www.cliqueetcroque.com

L'ICôNE CAFE
25, rue de l'Hôpital-Auban-Moet
51200 Epernay
Tél : 03 62 55 73 93
E-mail : icone@hexanet.fr
Web : http://www.icone-cafe.fr

Département : 59

NET PL@YER GAMES
25, boulevard Carnot
59000 Lille
Tél : 03 20 31 20 29
E-mail : npg@wanadoo.fr
Web : http://www.netplayergames.com

EN KIOSQUE*

*En vente 29,50F

www.gen4pc.com

Salles de jeu... (suite)

SPOT'NET
18, rue du Gouvernement
59140 Dunkerque
Tél : 03 28 21 18 55

Département : 66

NET AND GAMES
7, remblais du Vallespir - Le Moulin-à-Vent
66100 Perpignan
Tél : 04 68 08 18 46
E-mail : net-and-games@wanadoo.fr
Web : http://www.net-and-games.fr

Département : 69

L'ABRI 13
4, rue Coste
69300 Caluire-et-Cuire
Tél : 04 78 39 13 13
E-mail : christophe.hardy2@wanadoo.fr
Web : http://www.abri13.com

Département : 74

SYNDROME ET LES CYBERNAUTES
3 bis, avenue de Chevêne
74000 Annecy
Tél : 04 50 45 39 75
E-mail : infos@syndrome.com
Web : http://www.syndrome.com

Département : 75

CraZy MouSe
41, rue Saint-Honoré
75001 PARIS
Tél : 01 42 33 09 99

Web Croissant
19, rue du Croissant
75002 Paris
Tél : 01 45 08 18 84

AKYRION NET CENTER
19, rue Charlemagne
75004 Paris
01 40 27 92 07
E-mail : nicolas@wanadoo.fr
Web : http://www.Akyrion.com

AplanoS
25, rue Geoffroy-Saint-Hilaire
75005 PARIS
Tél : 01 43 37 12 12

DOTCOM
19, rue Monge
75005 PARIS
Tél : 01 56 24 36 04

PC GaMeR
17, rue Jussieu
75005 PARIS
Tél : 01 45 87 03 49

CyBerDroMe
314, rue Saint-Jacques
75005 PARIS
Tél : 01 53 10 09 49

LINKO
6, rue Stanislas
75006 Paris
Tél : 01 42 22 82 74
E-mail : linkomail@yahoo.fr
Web : http://www.linko.fr

L'Armageddon
11, rue Alexandre-Dumas
75011 Paris
Tél : 01 40 09 05 21

Pour jouer sur le Net

Pour trouver des parties plus facilement, le site communautaire est toujours bien pratique. Qu'il abrite des serveurs ou qu'il vous permette de trouver des parties, il deviendra rapidement indispensable si vous jouez régulièrement en ligne.

www.zonejeux.com

C'est Counter-Strike qui occupe – et de loin ! – la palme du jeu le plus joué sur ce site communautaire français. L'inscription y est facile et les fenêtres dynamiques permettent de trouver facilement une partie, plus facilement qu'avec Goa. ●

www.goa.com

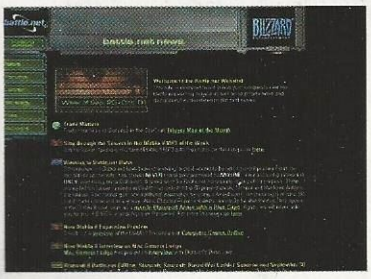
Le site de France Télécom à longtemps servi à ne faire tourner presque que du Counter. Aujourd'hui, c'est La Quatrième Prophétie qui occupe la majorité des serveurs. La navigation, pas toujours idéale, fera préférer ZonejeuX à beaucoup. ●

www.won.net

Won.net est le spécialiste des jeux Sierra. Ainsi, chaque fois que vous lancez une partie de Counter, votre numéro d'identification est systématiquement vérifié par Won. Depuis peu, on peut également y jouer à Vampire : la Mascarade. ●

www.mplayer.com

Un vieux de la vieille ! Son interface un peu dépassée vous fera certainement préférer un serveur français. Le site s'est maintenant diversifié et permet de *chatter* et de faire du shopping. Vive la diversité. ●



www.battle.net

Le serveur pour jouer à Diablo II ! Il est dédié aux jeux Blizzard. C'est là que vous trouverez tous les *patchs* et *updates* pour Diablo et autres. Des forums dédiés vous permettront de donner votre avis et de trouver les solutions à vos problèmes. ●

www.kali.net

Sans dire qu'il est franchement dépassé, on remarque que les jeux les plus joués sont Starcraft, Warcraft II, et Quake II. La dernière mise à jour vous permet de jouer à des jeux sortis il y a des mois... Un peu juste. ●

Salles de jeu... (suite)

OSTELEN
12, avenue Jean-Aicard
75011 Paris
Tél : 01 49 23 75 75
E-mail : jerome@ostelen.com
Web : http://www.ostelen.com

Playnet-One
157, rue Amelot
75011 PARIS
Tél : 01 49 23 04 74

TETR@NET
23, rue Viète
75017 PARIS
Tél : 01 46 22 19 06
E-mail: tetranet@wanadoo.fr

Département : 76

PLACE NET
37, rue de la République
76000 Rouen
Tél : 02 32 76 02 22
E-mail : placenet@wanadoo.fr
Web : http://www.place-net.fr

CYBERMANIAK
2, rue de Sarreguemines
67000 Strasbourg
Tél : 03 88 32 30 40
E-mail : cybermaniak@fr.st
Web : http://cybermaniak.fr.st

Département : 78

INTER@CTIVE
23, rue Auguste-Romagné
78700 Conflans-Sainte-Honorine
Tél : 01 39 19 10 23
E-mail : inter.active@wanadoo.fr
Web : http://www.interactive.fr.st/index2.htm

Département : 83

CYBER ESPACE
61, rue Marquetas
83000 Toulon
Tél : 04 98 00 69 11
E-mail : cyber_espace@hotmail.com
Web : http://cybesp.com

PC FUTUR
31, avenue Stalingrad
83200 Arles
Tél : 04 90 18 99 24
E-mail : dbosc@pcfutur.fr
Web : http://www.chez.com/netgamesjeux

Département : 87

L'ARENE
21, rue des Arènes
87000 Limoges
Tél : 05 55 33 20 34
E-mail : pmarene@planete-micro.com
Web : http://www.planete-micro.com

PLANETE MICRO
5, boulevard Victor-Hugo
87000 Limoges
Tél : 05 55 10 93 61
E-mail : planetemicro@planete-micro.com
Web : http://www.planete-micro.com

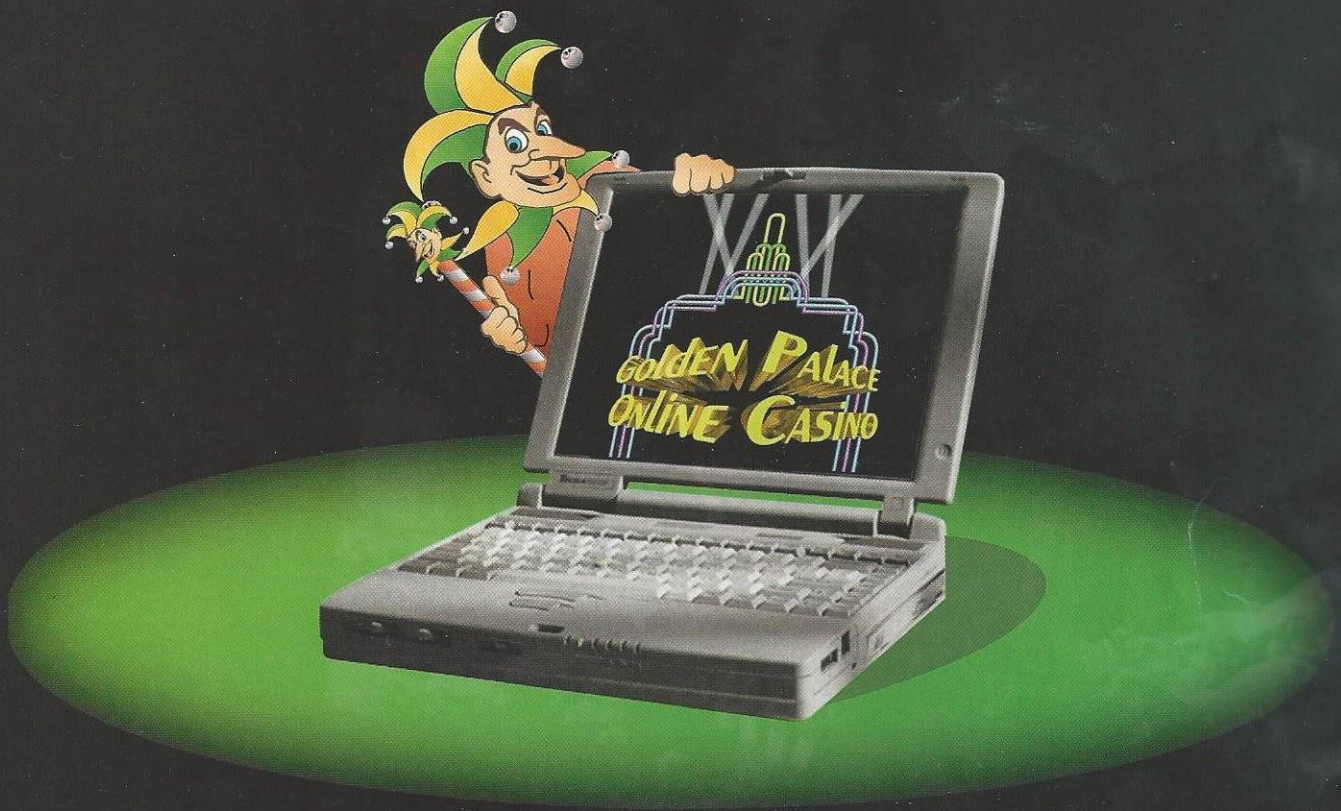
Département : 90

SERIAL PLAYER
Galerie des Quatre-As - 1er étage
90000 Belfort
Tél : 03 84 21 45 92
Fax : 03 84 90 25 63
E-mail : serial.player@wanadoo.fr

www.gamespy.com

Gamespy vous permettra de trouver les parties en cours de vos jeux préférés. L'utilitaire est régulièrement mis à jour, et le site propose également des news, des *cheats*, et une rubrique d'aide qui peut s'avérer bien précieuse... ●

C'est Fou!



GOLDEN PALACE
ONLINE CASINO

Golden Palace : Le casino virtuel

WWW.GOLDENPALACE.COM

Vous avez déjà vu des commandos communiquer par écrit ?

Grâce à son micro casque et à son pad de contrôle, le SideWinder Game Voice permet de dialoguer à plusieurs en direct-live (équipe et/ou adversaires) et de lancer ses commandes d'action via la reconnaissance vocale.

SIDEWINDER GAME VOICE

Microsoft

www.microsoft.com/france/chezvous/accessoires

GOA

msn Messenger Service